Tot.180

焦点：美国任天堂发生剧变，市场部60%员工辞职，三大高层去向不明！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



特稿

狩之魂

怪物猎人系列
武器考据

特别企划
虚幻中的
现实
另一个高达故事

火热盛夏
巨作不断
2007
四大国际
游戏展巡礼

Gamehalo DVD mini
360全方位 Vol.3
游戏点评：奥丁领域
忍龙Σ试玩版
世界排名第一
高分演示

小说回廊
怪物猎人官方小说
日本满分书评之
高人气连载开始！

- 特快专递 极限竞速2
- 研究中心 蓝龙 中文版

2007.7B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
14>
9 771008 060006

攻略透解
古墓丽影 周年纪念版
最终幻想II 重制版
真·风神制作



Gamehalo DVD mini
双面大卡片 赠品



恭贺“北通Wii周边上市”的指定经销商名单：（排名不分先后）

地区	经销商	电话	地址
上海	上海上海瀚翔电子	021-63740103	上海城隍庙福民商厦二楼12A678-269号
上海	上海志文百货商店	021-63453301	上海市黄埔区黄家阙路105号
上海	上海永华百货	021-53064770	上海长乐路280号
上海	上海宇宙电玩	021-59919539	嘉定区城中路149号
上海	上海新亚电玩	021-52580541	上海市广元西路45号交大慧谷电脑城225号
上海	上海玩魔店	021-65533706	上海市虹口区赤峰路301号
上海	电玩巴士	021-64645079	徐家汇美罗城三楼国际音响广场中庭
上海		021-64150701	南京西路1856号上海炫动乐百动漫城105
上海		021-58355929	浦东区张杨路721号太平洋电脑城III期3层3002号
江苏	江苏无锡昌盛电玩	0510-82826555	无锡市朝阳广场（南禅寺）地下书城23号
江苏	徐州新世纪电玩	0516-83711878	徐州解放北路2号
浙江	浙江杭州今明电玩	0571-88383002	杭州拱墅区找板巷55号
浙江	台州中波电玩	0576-2438932	台州路桥商海南街40-9号
浙江	温州银通电玩	0577-88295222	温州市解放街369号
山东	山东济南泺愿电玩	0531-85907990	济南市舜井商业大厦26号
山东	青岛今朝电玩	0532-82731907	青岛市辽宁路300号\信息城步行二街246-36
山东	烟台图腾游戏	0535-6600860	烟中店德润街4-1号
山东	泰安华昌电玩	0538-6313625	泰安市泰山大街112号家电市场东二楼204房
山东	潍坊旗航电玩	0536-8716696	潍坊市潍城区东大街96号(平寿湖西侧）
山东	济南赛特电玩	0531-86031423	济南市舜井街1-3号
山东	山东次世代电玩	0531-88559816	济南市解放路41号
广东	水无月游戏电玩	020-83842896	广州市海印广场三楼C106-107档
广东	东莞超时代(永恒号）	0769-22119478	新河北路48号(东莞市运河东一路21号)

GAMESPOT LABS GAMESPOT游戏评分推荐产品

北通：专业娱乐外设品牌 http://www.betop-cn.com
技术支持：support@betop-cn.com 服务热线：020-22031922

广州市品众电子科技有限公司

拥 / 有 / 北 / 通 / 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

文 星夜 美编 anubis

美国任天堂发生剧变



市场部60%员工辞职，三大高层去向不明。

今年5月4日，全球发行量最大的游戏杂志《Game Informer》报道了美国任天堂的搬迁计划，美国任天堂将会把销售及市场部搬出其位于华盛顿州雷蒙德市的总部，新的办公地点位于旧金山或者纽约。当时就有消息称任天堂向市场部员工提供了两种选择：跟着公司搬到新办公地点，或者领取遣散费从此离开任天堂。任天堂要求员工在6月1日之前做出决定。据称新的办公地点将于今年秋季正式开张。

6月6日，《Game Informer》对此事进行了追踪报道。随着6月份截至日期的到来，美国任天堂销售及市场部的员工们已经做出决定，根据内部人士透露，销售及市场部员工有90%拒绝前往纽约或旧金山，他们选择了领取遣散费离开任天堂。之所以有此选择，是因为很多员工都已经在雷蒙德生活和工作了很多年，大部分都已经在当地安家立业，自然不愿意背井离乡。

《Game Informer》的报道中还宣称，离开任天堂的不仅仅是一般员工，还包括美国任天堂的三大高层：公关部高级主管Beth Llewelyn、营销及公司事务部副总裁Perrin Kaplan以及营销及公关部副总裁George Harrison。这三位高层在美国任天堂是地位仅次于总裁雷吉的关键性人物，他们的离去将会对美国任天堂造成重大打击。至于这三名高层何时离开任天堂目前不得而知，不过据称下个月的E3展上他们仍然会代表任天堂露面。

如果以上所述三位高层全部离去，将意味着美国任天堂的销售和市场部全军覆没，最具影响力的高层中仅余下主席兼CEO君岛达已以及总裁雷吉。不过在6月8日，雷吉发表了与《Game Informer》的报道有所出入的说法。雷吉说：“基本上所有受到此次搬迁计划影响的员工都已经做出决定，大约十分之四的员工决定搬到纽约或Bay Area，与我们最初的预计差不多。”按照雷吉的说法，因为此次搬迁计划而离开任天堂的员工占60%，而不是先前报道的90%。雷吉在《圣何塞水银新闻》的采访中说，在9月底之前，将会有55人被安排到旧金山和圣何塞地区，另外有25人前往纽约。由此推断，离开的60%员工大致的数量应该是120人左右。至于人们最关心的三大高层的去向，雷吉目前并没有确认。

总部搬迁原因

此次搬迁计划据称是由日本任天堂总部决定的。随着NDS和Wii的热销，美国任天堂需要进一步扩大业务规模，因此美国任天堂原本打算就地扩张，并为此购买了5万平方米的一块地，然而日本总部方面因为某些原因而否决了就地扩张的计划，并将已经购买的地皮转卖，据称与任天堂总部距离很近的微软可能会成为买主。关于将销售和市场部转移到纽约和旧金山的原因，雷吉透露的一个理由是要进一步亲近第三方厂商，因为硅谷地区有很多著名的游戏公司，包括位于红杉市的EA，以及位于旧金山的LucasArts。

“我们认为，多花一些时间与其他公司打交道是非常重要的，因此我们要和他们成为邻居，和他们面对面地谈生意。”雷吉说。而将宣传团队搬到纽约也是出于同样的理由，因为在曼哈顿有大批知名的营销和广告公司。

迁址风波影响

雷吉表示，为了确保此次销售及市场部迁址的平稳过渡，目前美国任天堂已经成立了一个专案小组，最新信息和进展将会随时向所有员工发布。但销售及市场部如此大规模的辞职必然会对美国任天堂造成相当深远的影响。

与其他公司相比，任天堂在游戏市场宣传方面的投入比例较大，并且任天堂的游戏研发大多集中在日本总部，因此其北美业务以市场推广为主，现任美国任天堂总裁雷吉原本就是市场部副总裁。雷吉说：“在让任天堂重夺如今的市场领导地位的过程中，销售和市场团队发挥了关键作用。”显然，公关部、销售及市场部大批重要员工的离开对于任天堂而言是巨大的损失，尤其是Beth Llewelyn、Perrin Kaplan和George Harrison这三位高层更是美国任天堂的标志性人物。从目前的局势来看，这三位高层已经有离职意向，但任天堂出于全局考虑肯定会对其极力挽留，因此对于他们的去向目前雷吉只能是“不予置评”。

由于美国任天堂总部与微软在地理位置上的毗邻关系，此次迁址风波不禁让人联想到美国任天堂市场部高层人员今后的去向——微软无疑是他们最好的选择。多数企业存在同业就业方面的限制，即为了防止商业机密显露，离职的员工在一定时期内不能到竞争企业就业，尽管如此微软对此类高级人才一直是求贤若渴，在Xbox业务部门刚刚成立时就已经拉拢了大批来自世嘉、SCEA和任天堂的高级管理者，此次任天堂市场部人员大规模流入微软恐怕是不可避免的。其实很可能在此之前这些员工就已经收到了来自微软的邀请，否则也不会如此轻易地离开待遇丰厚的任天堂。

正如雷吉所说，任天堂方面在做出迁址决定之前就已经料到会有大批员工辞职，之所以仍然实施迁址决定，是因为目前Wii和NDS业务都已经上了轨道，即使一时间离开了那批老功臣，仍然可以照常运作，所以雷吉在《圣何塞水银新闻》的采访中说：“现在做出这样的举动比较容易，因为我们的事业发展得顺风顺水。”Lazard投资公司分析家Colin Sebastian说：“虽然损失长期任职的老员工是一个风险，但我认为任天堂此举背后有更大的战略目标。”

美国任天堂三大高层

Beth Llewelyn

毕业于美国杜克大学，1996年加入美国任天堂，1999年被升职为公关部主管，主要工作职责是向媒体宣传任天堂的新主机和游戏。2004年8月23日，Beth被提升为公关部高级主管，负责国际公关事务以及与投资者的关系维持。



Perrin Kaplan

出生并成长于西雅图，毕业于华盛顿大学，曾在西雅图的NBC分公司任职，后来在西雅图的一家公关公司工作。1992年加入任天堂，1996年成为公司事务部主管。目前是美国任天堂营销及公司事务部副总裁，负责市场营销宣传计划的拟定和公司事务、投资者关系、国际关系等。



George Harrison

威斯康星大学营销专业硕士学位毕业，曾在百事当了六年的品牌营销主管。1992年3月加入任天堂，担任广告及促销部主管，1993年7月升任营销及公关部主管，2001年7月升为该部门副总裁，负责任天堂的产品销售和发行。



关于美国任天堂

美国任天堂是由前任天堂社长山内溥的女婿荒川实一手创建，最初于1980年在纽约市建立，1982年与位于华盛顿州雷蒙德市的分部合并，总部搬到了雷蒙德。位于雷蒙德的美国任天堂总部不仅有销售和市场部，他们还负责游戏的本地化制作、测试、客户服务、活动策划、人力资源以及制作出版《Nintendo Power》杂志。任天堂在North Bend还有一个制造工厂，距离雷蒙德市只有30分钟的车程。

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第180期 TV GAME半月刊
2007年7月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

7B
COVER STAFF
封面用图 忍者龙剑传Σ
设计总监／封面设计:Jason
©TECMO,LTD. Team NINJA 2007



CONTENTS
Part 1









游戏情报站

状况堪忧，SCE全球大裁员波及北美！ 5
微软游戏技术平台推动中国电视游戏业 6
PC／PS3互联？索尼打造科幻网游新作 7
新款PSP采用旋转屏幕，有手机功能？ 9
编辑视点：成长的烦恼 11
新闻专题：火热盛夏 巨作不断 12

前线狙击

铁拳6 20
使命召唤4 现代战争 24
四八（暂名） 26
超级机器人大战 原创世纪合集 28

研究中心

蓝龙 80

攻略透解





游戏立方

多边共享区 46
问题小卖部 48
游戏军火库 50
邪魔院 51
绘梦人 52

特快专递

极限竞速2 54

游戏类型说明

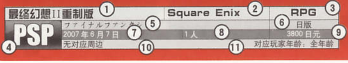
本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏(含动作射击游戏)	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品



信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买。

levelup.cn“电玩书刊区”：http://www.levelup.cn/book/　　动漫游工作室网址：http://shop33788833.taobao.com

新书特搜 NEW BOOK

变形金刚漫画版 第一代　VOL.3

经典人物 全新剧情 三度冲击
160页全彩中文版 精彩超乎想像
塞联阵狂飙译制 完全本土化制作

[6月22日 全国开始上市]



变形金刚诞生二十周年纪念作品
史上最华丽的变形金刚漫画
DW公司经典系列传世遗作
令人叹为观止的剧情
让人扼腕惋惜的结局

漫画版第一代G1三部曲完结篇
变形金刚音乐集VOL.3精选TF经典曲目

魔光初现，暗流涌动！“神之子”太阳风降临地球大肆作乱，宇宙大帝的封印之力蠢蠢欲动，群龙无首的汽车人为何要与野心勃勃的红蜘蛛联手？这一切的一切，暗藏着什么样的阴谋？G1系列第三卷将为您解答。

特别提示：变形金刚漫画版 第一代 VOL.1 VOL.2 各地报刊亭销售中

模魂志　No.10

本辑特别推荐
大师级的模型百强集合
MG系列发展综述及全商品图鉴
KERORO军曹超剧场版
终极兵器KIRUMIRA再临

[现已上市 各地报刊亭销售中]

128页大16开全彩＋VCD



HOBBY街
圣衣神话白羊座黄金圣斗士史昂
解读『转轮科技』连载四——EVA I号机、量产机
变形金刚电影版LEADER级擎天柱评测

迎接第100款MG模型发售，在本辑中特别策划了大师级的模型百强集合！！MG系列发展综述及全商品图鉴。《KERORO军曹》新剧场版即将在暑期与我们见面，本辑中的“终极兵器KIRUMIRA再临”即是为军曹Fans们准备的暑期大餐。在一号兵工厂中为喜欢军事模型的玩家们带来了NbFz坦克和兰开斯特轰炸机。本辑中还开设了“市场速递”和“市场看真点”这两个让玩家们了解玩具市场的全新栏目。本辑的视频中包含了广州热炽模型俱乐部第十届模型交流赛以及多款PVC完成品展示。

游戏城寨　Level.31



[现已上市 各地报刊亭销售中]

铁拳6等新作速报；特别企划：2007《游戏城寨》版游戏玩家高等测试全国卷；Web Show：蚂蚁的爱情之梦；Web Show专题：香消玉殒 红楼一梦；城寨研究室专题：通讯对战，PSP无线网卡使用指南；汉化学前班：谈古论今，汉化游戏的历史（下篇）；城寨小百科：海拉尔传奇——走近《塞尔达传说》；动漫游妙文：女人真可怕！——从《蓝龙》看女权时代；levelup 音乐台：音乐小特辑 DJMax。

游戏/网络/音乐
互动志



掌机王SP　第66辑



[现已上市 各地报刊亭销售中]

本辑收录《应援团2》、《触摸侦探 小泽里奈 第2季 1/2》、《星神》、《加勒比海盗 世界尽头》、《死神BLEACH 灵魂升温4》等多款新作的攻略特快，同时还有《最终幻想战略版 狮子战争》的深入研究。本辑继续赠送口袋光环迷你DVD，并收录达人玩家演示的《洛克人ZX》全BOSS秒杀视频，精彩内容不容错过。



中国电视游戏第1刊
游戏机实用技术

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS
Part 2

总 顾 问：李子奇
社 长：马 力
总 编：司 马
编辑部主任：王 义
执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓 杨 晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
编委：陈 华 黄毅华 罗质彬 冯 健 赵 庆 张崴翔
主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:620000400001I
组 版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年7月16日
定 价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

铁拳6	20

NDS

SD高达G世纪 交叉推进	32
押忍！奋斗！应援团2	38
真・幸运星～启程～	59

NGC

生化危机4	59

PS2

艾尔梵迪亚物语	57
奥丁领域	56 光盘
超级机器人大战 原创世纪合集	28 光盘
光明之风	39
古墓丽影 周年纪念版	36 66
梦幻骑士VI 危机世界	光盘
生化危机4	59
斯巴达 全能战士	58
四八（暂名）	26
一骑当千 光明之龙	33
罪恶装备 ACCENT CORE	37 57

PS3

薄雾	35
滑板	35
龙穴	34
忍者龙剑传Σ 体验版	57 光盘
审判之眼	32
使命召唤4 现代战争	24
先祖之魂 失落的传承	光盘

PSP

怪物猎人 携带版 2nd	58
合金弹头完全版	57
横冲直撞 76	57
极魔界村 改	34
劲舞团携带版	37 56
落银城	35
压缩空间	36
最终幻想II重制版	60

Wii

马里奥足球 Wii	37
生化危机4 Wii版	36 59
勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	光盘

X360

薄雾	35
尘土飞扬 科林・麦克雷拉力	光盘
黑暗地带51区	光盘
滑板	35
皇牌空战6 解放的战火	33
极限竞速2	36 54
加勒比海盗 世界尽头	57
狂野西部	37
蓝龙	80
使命召唤4 现代战争	24

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	3
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	18
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	32
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	36
游戏进行时	挖掘二线精彩 品位热门流行	56
软硬兼施	软硬件实用信息综合报道	82
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	84
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	86
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	89
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	90
读编往来	读者与编辑的轻松交流	92
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	96
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	106
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	108
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	109

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有Gamehall标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！







游戏点评 奥丁领域


超级机器人大战 原创世纪合集


热血最强 忍者龙剑传Σ


勇者斗恶龙 剑神

特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

新闻 综述 编辑视点 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS
SUMMARIZATION
CRITICISM

特报

状况堪忧，SCE全球大裁员波及北美！



■位于加州Foster City的SCEA总部。

6月6日，SCEA(索尼电脑娱乐美国分公司)内部传出可靠消息：SCEA位于Foster City的总部将会裁掉约80～100名员工。据称此次裁员决定十分突然，很多中层管理者都表示惊讶。裁员的会议从6月6日上午开始召开，总共开了一整天，很多管理者都是在会议上才知道了裁员的决定。会议分两次召开，被裁掉的员工先参加了漫长的会议，余下的员工参加另外一场会议。当日，被裁员工就被要求收拾办公桌准备走人，作为补偿，SCEA支付了一笔相当可观的遣散费。

虽然SCEA的此次裁员行动事出突然，但其实在之前已经有点征兆。在过去的一个多月时间里，SCEA已经停止了一切招聘计划。而更为明显的征兆是4月底SCEE(索尼电脑娱乐欧洲分公司)公布的裁员计划，PS3刚刚在欧洲上市的一个多月后，SCEE就宣布将裁员150多人。当时就有消息称，此次裁员将会是SCE全球范围内的大裁员的第一步。

在消息传出之后，SCEA官方很快发表声明，SCEA发言人Dave Karraker说：“为了让我们公司能够满足消费者以及业界不断变化的要求，索尼电脑娱乐美国分公司发现有必要重新评估我们目前的处境，并对公司进行必要的重组，让我们能够继续成为市场领导者。这些重组行为目前正在进行中，包括对我们的运作机构进行精简，以及其他一些为强化业务、降低成本和提高运作效率而进行的举措。”Karraker表示，此次裁员将不会影响PS3的游戏开发。

关于裁员的原因，SCEA的官方说法是“与我们的任何产品无关”，主要是因为网络下载的方式可以在一定程度上取代某些游戏的传统发行方式，因此让市场和销售部人员可以进行一定程度的精简。这个理由其实在当初SCEE大裁员时也曾被提及，不过区区网络下载肯定不足以导致如此大规模的裁员，SCE上财年将近20亿美元的巨额亏损才是真正原因。SCE集团新社长平井一夫上台之后正在进行一系列整改举措，而此次SCEA的裁员也已经被确认是由SCEI总部方面下达的命令。虽然SCEA对外的一致口吻是“此次裁员与PS3无关”，但据某被辞退的SCEA员工透露，SCEA高层管理者在会议中明确指出了因PS3的高昂成本而导致的艰难处境。

在SCEA的裁员决定公布之后，人们很快想到日本的SCEI总部是否也会面临裁员局面。不过据美联社报道，SCE的一位发言人已经表示日本总公司目前没有裁员意向，不过这位发言人同时指出，未来还将有进一步的机构重组举措。

关于SCEE大裁员

SCEE于4月25日宣布裁员，裁员比例约8%(SCEE员工总数为1900人)，被裁员的分公司分别如下：

SCEE利物浦分公司：裁员50人。该公司代表作是《WipeOut》和《一级方程式赛车》，SCEE的游戏评估测试部门主要集中在该公司。

SCEE剑桥工作室：裁员20人，相当于该公司四分之一的员工。该公司代表作为《Medieval》、《24》等。

SCEE伦敦工作室：裁员50人。该公司是SCEE最重要的分公司，代表作有《大逃亡》、《EyeToy》、《歌星》以及目前正在打造的PS3网络虚拟社区《HOME》。

其他部门：裁员30人，主要是销售、市场和公关人员。

关于SCEA

索尼电脑娱乐美国分公司(Sony Computer Entertainment America)隶属于SCEI集团，该公司创立于1994年，于1995年在美国推出PS。原SCEA总裁平井一夫从2006年12月1日开始就任SCEI总部社长兼首席运营官，SCEA总裁兼CEO职务由Jack Tretton担任。Jack Tretton有21年的游戏产业从业经验，1995年加入SCEA成为销售部主管，此前曾在JVC、Activision等公司任职。

SCEA旗下有多家游戏工作室，包括Incognito Entertainment(《黑煞》、《战鹰》)、顽皮狗工作室(《杰克与达斯特》)、Bend Studio(《虹吸战士》)、Foster City工作室(含989工作室)、圣地亚哥工作室(含989 Sports)、Santa Monica工作室(《战神》)、Zipper Interactive(《海豹突击队》)。

本期大事记

5月29日 CESA公布了2007东京游戏展的主题：连接、广阔、世界。

5月30日 《Hollywood Reporter》报道了吴宇森打造的现代忍者游戏《黄金忍者》，该作也将推出电影版。

5月31日 世嘉(中国)网络科技有限公司正式宣布解散，标志着世嘉在华网络游戏业务全面撤退。

6月1日 具有手机功能、屏幕可旋转的新款PSP专利文件在网上流传，可能意味着新款PSP即将公布。

6月3日 SOE宣布将会在PS3和PC上推出FPS网游《特工大战》，该作将可能首次实现PS3与PC的网络游戏互联。

6月4日 Monolith宣布开展《灵异恐惧》续作的命名活动，首次公开了该作的相关信息。

6月5日 微软公布了与中国政府合作成立的第一个视频游戏研发机构——“微软游戏技术平台”最新进展状况。

6月5日 科幻RPG经典名作续篇《辐射3》正式公开。

6月6日 继SCEE之后，SCEA也宣布裁员80～100人，SCE集团的大改革正在激烈进行中。

6月7日 《福布斯》发布亚洲富豪榜，任天堂最大持股者山内溥位列日本富豪榜第三名。

6月8日 美国任天堂市场部大规模辞职的消息得到确认，总裁雷吉确认，由于市场部搬迁，约60%的员工决定辞职，美国任天堂的三大高层去向不明。

6月8日 SCEE宣布PS3在欧洲的销量已经超过100万台，速度超过了PS和PS2。

业界声音

游戏产业历史上，曾有一家公司两次同时称霸家用机、掌机、游戏软件和游戏发行四大领域。一次是上世纪80年代的任天堂，另一次是现在的任天堂。

——美国任天堂总裁雷吉在西雅图召开的一次会议中充满信心地表示，任天堂将再度称霸游戏业。

我们在活动中为全球玩家准备了一个意外惊喜，我相信这个消息足以震惊整个游戏产业。

——微软Xbox LIVE市场部总经理Aaron Greenberg在"全球吃豆人锦标赛"召开之前神秘兮兮地发表了这番话，结果所谓"震惊业界"的消息只不过是微软与NBGI联合打造的《吃豆人锦标赛版》——一个在Xbox LIVE上提供下载的小游戏。

这东西(Wii)确实有点创新的地方，但要像那样把手柄舞来舞去？这对于大多数游戏来说都谈不上是主流。

——比尔·盖茨最近在接受MTV的采访时再次抨击了Wii的操作方式。今年1月盖茨已经有过类似言论，他还表示"现在我们最大的对手是任天堂"。

如果我们真的已经开始计划制作PS3版的《战神III》，那么我敢肯定我会在第一时间惊叫着宣布这个喜讯。但直到现在，我的主要工作依然是一款SCEA旗下的RPG游戏续作。

——《战神 II 》制作人Cory Barlog日前在博客中表示，《战神III》并未开始开发，至于他所开发的RPG，据称将会是一款"超越所有传统意义上的恐怖而升华到全新境界"的恐怖RPG。

如果各位玩家近年来已经慢慢疏远《FF》，那就一定要来玩玩这款在《FF》诞生20周年的2007年发售的作品。

——《最终幻想XII 国际版》导演伊藤裕之的发言，被日本玩家指为"底气不足"。

索尼如果还想在今年内得到一个满意的销量的话就得赶紧制定新的售价，在这一点上微软也是一样。

——育碧欧洲分公司负责人Alain Corre日前表示，PS3与X360的普及度远远无法满足第三方软件商的要求，有必要尽快降价。

游戏情报站 新闻 综述 编辑视点 评论

特报

微软游戏技术平台推动中国电视游戏业



■微软亚洲游戏工作室负责人Andrew Flavell先生在为记者介绍成都"微软游戏技术平台"的现况。

(2007年6月5日，四川成都讯)作为全球视频游戏行业的领导者，日前微软公布了与中国政府合作成立的第一个视频游戏研发机构——"微软游戏技术平台"最新进展状况，以体现微软秉承对中国市场的承诺，致力于培养国内视频游戏开发人才，助力中国游戏产业链的建设。

该平台的运作围绕"游戏创意大赛"开始，参赛团队提交游戏创意概念后，微软负责组织评审，并选出最终获胜的开发团队进驻"微软游戏技术平台"，开展视频游戏的研发工作。据悉，共有来自北京、上海、成都、哈尔滨等15家国内顶尖游戏开发企业报名参加游戏创意大赛，共征集创意超过25个。最终有7家企业团队获胜，8款具有中国特色的休闲游戏通过了评审，入住"微软游戏技术平台"进行孵化。到目前为止，共有50余人入住平台开发游戏，他们分别来自北京联众网络、北京百竹数码、北京国技传世网络、上海唯晶、上海灵禅、成都斯普软件、广州网易，并且包括10余名在成都本地招聘的技术人员。截至目前为止，游戏开发工作进展顺利。

微软不仅为该平台提供了先进的游戏开发工具，而且提供了来自"微软游戏工作室"具有丰富视频游戏开发经验的专家亲临指导。通过建立开放式的游戏开发环境和人才培训基地，来帮助国内外企业开发出高质量的视频游戏、培育出中国自己的视频游戏开发人才，特别是孵化及开发内容基于中国民族特色，反映中国文化价值，适合于国内外广大玩家的视频游戏。

伴随着孵化工作的顺利推进，微软游戏技术平台正在积极筹划新的发展规划，将继续引入国内知名的游戏开发机构，提高游戏研发数量，为现有的游戏开发注入新的活力。展望未来，微软游戏技术平台计划2年内孵化国内游戏开发企业20家，出品成品游戏15款，培训200名以上的专业技术人才，并最终形成产值在2亿元人民币以上的产业规模，直接带动相关产业健康发展。微软将一如既往地与政府紧密合作，把先进的技术和全球化的经验带到中国，为中国本土视频游戏的开发创造一个良好的环境，为游戏产业链的建立做出贡献，为中国消费者提供安全的、有趣的、和谐的家庭娱乐体验，使中国消费者可以尽情地享受电影、数码图片和网上游戏的快乐，让所有中国消费者可以在家里享受有质量的生活。

"国家动漫游戏产业振兴基地微软游戏技术平台"，简称"微软游戏技术平台"，是微软于2006年9月携手四川省文化厅、成都高新区及四川华创天府数字技术有限公司共同创办。该平台位于四川省成都市，集产品研发、产业孵化、国际合作以及教育培训于一体，是国内唯一视频游戏专业研发孵化平台。

作为国家动漫游戏产业振兴基地的重要组成部分，成都市政府为该项目提供了大力支持。不仅完善了相关的政策配套措施，并以此为依托，吸引国内外的视频游戏开发及其相关行业的企业汇聚到成都高新区，形成一个完整的视频游戏产业链，带动四川、成都本地相关产业的发展。

关于微软

成立于1975年的微软公司(纳斯达克上市代码"MSFT")作为全球软件、服务及解决方案的领导者，致力于激发个人潜能，实现企业潜力。

特报

世嘉中国宣布解散！

5月31日，世嘉(中国)宣布"嘉游网"终止运营，该网站维护到今年8月30日停止。与此同时，世嘉(中国)网络科技有限公司正式宣布解散。世嘉(中国)网络科技有限公司是世嘉在中国的四家公司之一，另外三家分别是：世嘉(上海)电子机械商贸有限公司，世嘉(上海)软件有限公司，以及上海新世界世嘉游艺有限公司。关于这三家公司是否会受到波及目前尚不明确。

世嘉(中国)向公司内部员工发送的内部邮件中称，由于经营不善，游戏在线人数太低，公司已经无法继续运营。目前世嘉在中国运行的一些网络游戏主要是休闲型游戏，包括：《彩虹骑士》、《桶桶OL》、《嘉游游戏平台》等。世嘉(中国)解散后，所有员工根据进入公司的年限和职位将会得到相应的遣散费，具体额度不少于3个月的工资。据说某高层的遣散费约为20万人民币。

世嘉(中国)网络科技有限公司于2005年10月成立于北京，后来逐渐将重心转移到以上海为主的华东地区。在全盛时期，该公司的员工大约达到200人。据称后来陆续裁掉了100人。2006年11月，该公司总经理柏口之宏离职，随后将公司业务重心从游戏门户站转移到各种游戏产品的运营，不过由其推出的多部作品成绩都很不理想，其中以"网络街机游戏"为概念的《彩虹骑士》公测时在线人数曾突破一万，后来跌落并维持在数百人的水平。最受玩家期待的《樱大战Online》和《三国征战》却迟迟不见推出。《樱大战Online》原计划由日本世嘉总部与上海的研发中心合作开发，是专门面向中国地区的作品，而如今随着公司的解散，恐怕该作再也无法得见天日。

软件 PC/PS3互联？索尼打造科幻网游新作

索尼网络娱乐公司(SOE)日前宣布将于2008年推出一款PC/PS3网游新作《特工大战》(The Agency)，这款游戏最令人关注的地方在于：PC版与PS3版将可能实现互联，就像微软的《暗影狂奔》等对应“LIVE Anywhere”的游戏一样！不过PS3与X360的网络环境毕竟是很不一样的，能否最终实现还很难说，SOE西雅图工作室经理Matt Wilson说：“这是我们目前努力的方向，PC和PS3互联的可能性让我们很感兴趣！”



《特工大战》是一款战术谍报类型的FPS网游，游戏中有Unite和Paragon这两个阵营可以选择，玩家在游戏过程中可以创立自己的组织。本作的多数任务主要发生在副本(注)地区，要点在于与伙伴共同努力完成任务，本作将会采用独特的经验值系统。由于是科幻网游，本作有很多枪械可以使用，还可以呼叫战车甚至战斗机支援。虽然是一款网络游戏，本作将会带给玩家单机游戏般的战斗场面和演出效果，这有赖于独特的“特工时刻”，触发该系统后，会有一些非常火爆的动作场面，例如驾驶着吉普车沿着斜坡腾空撞向直升机(模仿《虎胆龙威4》？)。

玩家可以通过图表和各种零件打造新武器，只要将这些原料给某些NPC，就可以打造出模块式枪械甚至载具。打造道具需要时间，即使玩家下线，打造过程也不会中断。某些特殊道具只有找到特殊的NPC才能打造。本作的职业系统不是固定的，只要穿上不同的制服，就会有相应的能力类型，包括有战斗服、支援型服装、潜入服装等。

在本作的“世界征服模式”中，玩家要成立自己的间谍机构，该模式将会有玩家之间的大规模PK。制作人表示，该模式的目标是实现随时随地的PK，任何人都可以加入。在游戏中的公共地区里，玩家还可以聊天、组队、玩迷你游戏。

软件 恐怖FPS杰作《灵异恐惧》续作公开

拥有日式恐怖片风格的《灵异恐惧》(FEAR)堪称恐怖游戏的典范，在气氛营造方面有着不俗的表现，是去年最令人印象深刻的FPS游戏之一。不过在这款游戏的开发过程中，开发商Monolith与发行商Vivendi Games产生了理念上的分歧，因此Monolith目前正在开发的续作并非由Vivendi发行，而是由华纳公司的游戏部门发行。由于《灵异恐惧》的版权掌握在Vivendi手中，Monolith和华纳只能为续作另取其他名字，剧情设定上也不能延续原作，为此Monolith最近开始召开一项新作名征集活动。

Monolith开放了一个叫做nameyourfear.com的网站，在6月22日之前，感兴趣的玩家可以在这个网站提交自己取的名字，名字提交结束之后，将会通过网友的投票决定游戏的正式定名。为了让参与活动的玩家了解本作的大致设定，网站对游戏剧情进行了简要描述：

一场大爆炸将一座美国城市摧毁了，数千人因此丧生，还有无数的人受伤。在混乱之中，阿尔玛(Alma)正在等待着什么……

阿尔玛是一个拥有超自然能力的少女，她曾经是某尖端武器研究计划的核心。这项计划意图打造一批拥有超自然能力的指挥官，通过心灵感应术指挥生化士兵军队。然而阿尔玛过于强大的潜力无法被完全控制，并最终造成了致命的后果。后来，这项计划被终止，一切都被封锁在试验中心里。

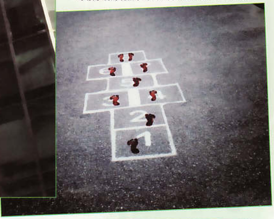
然而阿尔玛不知如何从研究中心里逃了出来，她来到了这座废墟般的城市，没有人知道她的目的是什么。

玩家将会扮演政府的特种兵，目标是揭开大灾难之谜。这个世界里，真实与噩梦互相融合，而阿尔玛的遭遇将会在你的身上发生。



▲目前公布的概念图之一：爆炸的火光中似乎可以看到一个女孩的身影。

▼小孩子玩的跳格子游戏，留下的却是鲜血的脚印。



小贴士 TIPS 副本：副本(Instanced zone)是一个专为玩家和好友准备的冒险空间，网络上的其他人无法进入该副本。例如某个特定的迷宫可以存在无数个副本，不同的玩家队伍在不同的副本里冒险。

业界声音

如果我们止步不前，不能以更快的速度继续扩大X360的用户群体的话，最后也许就只能像当年的Xbox一样只有2500万的固定玩家群，而我们真正需要的是9000万以上的稳定用户群支持。

——微软X360业务最高负责人彼得·摩尔日前暗示，X360的最终销量目标是9000万台。不过要实现这一目标恐怕有点难度，若是按照现在X360的销售速度，至少要保持10年的生命力才能实现目标。

在欧美，游戏制作人之间的技术交流是相当频繁的他们会加强彼此间的横向联系，借此提升各自的技术力。但日本的游戏制作人给人的感觉是以公司或小组为单位的封闭印象，我们希望能够让游戏开发者坦诚以对地展开交流，使开发能力能够更上一层楼。

——CRI Middleware行销与市场调查部主任幅朝德的发言。CRI Middleware是以制作游戏开发工具而著称的公司，今年4月它开创了名为CRI频道的网络服务，通过博客的方式来让日本的游戏开发者进行交流，并欢迎普通玩家前去参观并提出意见。目前该项业务颇受好评。

因为实在是太恐怖了，老实说，我真的不建议玩家一个人玩。

——以《恐怖惊魂夜》、《街》而出名的著名游戏制作人中村光一如此为自己的PS3新作《忌火起草》造势。《忌火起草》将以超高画质加上5.1声道的游戏环境给玩家带来前所未有的恐怖感。

很多开发人员，都是抱着“即使游戏本身很无聊，但这种程度的品质，相信喜欢角色的人应该可以接受吧”这种卖一套算一套的想法，因此普通玩家一说到角色游戏，就会觉得是品质低劣的游戏。

——Enterbrain社长滨村弘一解释角色游戏(即动漫改编的游戏)评价普遍偏低的原因。

Wii主机的技术将在未来的几年内成为处理速度慢、低分辨率的被淘汰技术……人们到那时可能就再也无法接受这样的主机了。

——高科技行业市调公司Gartner的分析家Van Baker日前表示，Wii主要是吸引那些偶尔对游戏产生兴趣的玩家，但问题在于能否让这些玩家对游戏保持长期的兴趣。

游戏情报站 新闻 综述 编辑视点 评论

新闻短波

《刺客信条》发售日

育碧日前宣布《刺客信条》将于11月同时推出PS3、X360和PC版，除了59.99美元的普通版外，还将推出69.99美元的限定版。本作限定版将会采用金属盒包装，赠送一个约30厘米高的主角模型、一本漫画、一本迷你攻略以及一张收录各种珍贵内容的DVD。



金城武出演《鬼武者》电影

法国电影网站Dvdrama最近的报道称，《鬼武者》电影版的主角将由金城武饰演。虽然其真实性尚未得到确认，但作为系列一三两作的主角，金城武出演《鬼武者》无疑是最合适的。

《鬼武者》电影版由《寂静岭》的Christophe Gans导演，该片将于明年2月在中国开拍，预计将于2009年秋季上映。该片的总预算为7000万美元，超过了《寂静岭》的5000万美元。

Wii"虚拟主机"大成功

任天堂宣布，目前在Wii的"虚拟主机"服务中提供下载的游戏已经达到了100款，累计下载次数突破了470万次。

Wii硬盘

最近有消息称任天堂将会在E3展上公开Wii的专用硬盘，主要原因是目前Wii"虚拟主机"服务提供的游戏容量越来越大，今年4月Neo Geo的大容量游戏确认加盟后，Wii区区512MB的内置闪存已经严重不够用。不过任天堂目前并未确认这一消息。

PSP《战神》9月现身

PSP版《战神 奥林匹斯之链》的开发商Ready at Dawn公司日前宣布，这款万众瞩目的PSP大作将于9月7日发布试玩版，凡PlayStation Underground网络社区的注册用户，只要是已经在本作的官网注册，都将得到SCEA寄出的试玩UMD。

X360《古墓丽影 周年纪念版》

美国ESRB游戏评级机构的游戏审核列表中，出现了X360版的《古墓丽影 周年纪念版》。虽然Eidos目前并未公布该作，不过由此看来该作很可能会在近期与玩家见面。

《生化5》明年4月后推出

Capcom最近在财务报告中指出，《生化危机》将会在下一财年推出，即2008年4月1日之后才会上市。

软件 科幻RPG经典降临，《辐射3》正式公布



《辐射》(Fallout)是黑岛工作室铸造的科幻RPG经典系列，由于黑岛的母公司Interplay破产，《辐射3》的版权以117.5万美元的订金卖给了《上古卷轴Ⅳ》的发行商Bethesda Softworks公司。2004年7月，Bethesda开始投入《辐射3》的开发，不过由于当时该公司同时也在制作《上古卷轴Ⅳ》，因此该作的全面开发是从去年中才真正开始的。6月5日，Bethesda公司终于正式公布了该作，放出了首支预告片。



目前公开的预告片并没有透露任何实质性内容，只是演示了本作的世界观——核战后近乎灭亡的未来世界。预告片中出现的歌曲是Ink Spots的《我不想让世界燃遍战火》，这是原开发团队黑岛工作室在一代时就希望获得使用权的歌曲。预告片的画面全部是即时演算的效果，在最后出现了系列的经典口号："战争。战争永远不会改变。"在预告片中出现了一个全副武装、戴着防毒面具的战士，盔甲上有"钢铁兄弟会"的标志，看来该组织将会在本作中再次出现。

之前有消息称本作将会以变异生物为主题，不过Bethesda对此予以否认。Bethesda表示，本作将会延续前两作的风格，将多分支的游戏结构、出色的剧情和黑色幽默展现在玩家面前。本作的定级为M级，将会加入一些成人主题和暴力内容。本作使用的是与《上古卷轴Ⅳ》相同的Gamebyro引擎。Bethesda表示本作将于2008年秋季发售，对应平台为PS3和X360。

软件 吴宇森打造游戏电影《黄金忍者》

据《Hollywood Reporter》报道，吴宇森目前正在打造一个将会推出电影和游戏作品的全新品牌《黄金忍者》(Ninja Gold)。这部作品其实在2005年就已经透露开发，当时命名为《影族》(ShadowClan)，不过自此之后就没有任何消息透露。而根据《Hollywood Reporter》的报道，本作将由著名制作人Warren Spector(注)监制，负责游戏开发的是Spector成立的Junction Point和吴宇森成立的虎丘(Tiger Hill)工作室。

《黄金忍者》是一款讲述现代忍者故事的游戏，围绕日本黑帮与俄罗斯黑手党在黄金走私方面的冲突。该作的创意、剧情和人物均由吴宇森构思，Spector表示对这种概念很感兴趣，因此决定应邀参与游戏的制作。本作的电影版将会由吴宇森亲自执导。

另外，目前在业内关注度极高的次世代游戏《枪神》也将有可能拍摄电影版。《枪神》本身是以1992年吴宇森与周润发合作的电影《辣手神探》为灵感，而这部根据《枪神》拍摄的电影将会成为《辣手神探》的续集。不过吴宇森表示电影版能否开拍还要看《枪神》的销售成绩，如果该作成绩出色，吴宇森将会与一直以来的合作伙伴张家振一起拍摄电影版。

软件 《光环3》包装盒公布，采用三碟装



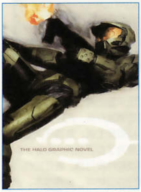
著名网络商城亚马逊近日公开了《光环3》收藏版的包装盒图片，在图片中可以看到，收藏版采用了三碟装，其中除了额外的一张"Bonus Feature"(特典碟)之外，游戏本身分成了DISC 1和DISC 2，这是否意味着《光环3》的游戏容量将会达到两张DVD呢？

Bungie在官方网站中声明，所谓的"GAME DISC 2"其实是一张可以互动的特典内容，可在X360上执行，正式名称是"Legendary Disc"。而特典碟是一张普通的DVD。此外，这张图片其实并非收藏版的包装盒，而是"传奇版"的包装盒，收藏版只有两张碟，其中一张就是上面所说的DISC 2。收藏版中还有一本《Bestiarum》画册，描述了《光环3》中的各种种族、文化和文明。

小贴士 TIPS Warren Spector：在美国享有盛名的游戏制作人，曾于1994年制作了经典之作《网络奇兵》(System Shock)，后来由制作了《杀出重围》(Deus Ex)，获得了大批铁杆支持者的狂热拥护。

游戏情报站 新闻 综述 编辑视点 评论

软件 《光环》互动动画作品即将登场？



微软游戏制作室总经理Shane Kim（注）最近在接受美国Gamespy网站采访时说：“Bungie目前正在与彼得·杰克逊直接合作开发《光环》的互动系列，Bungie肯定会参与，并且会一直参与《光环》的相关作品。因此他们已经与彼得·杰克逊开始开始合作开发动画系列。”

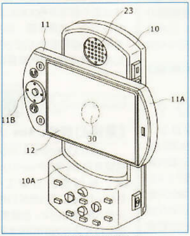
其实在此之前，美国著名游戏论坛NeoGAF就已经有消息称，微软正在制作《光环》的互动动画系列，那么这部作品将会是2D还是3D动画？采用何种互动方式？先别急着猜测这些细节问题，因为这部动画是否存在仍有很多疑问。在Shane Kim的访谈发布后，微软方面又发表了声明：“他（Shane）在Gamespy中所说的话被误解了，没有这回事。”微软强调杰克逊确实在从事《光环》互动作品的开发，但其他信息目前还不便透露。

去年的X06展会中，微软曾经表示正在与杰克逊合作开发《光环》的多部新作品，这些作品并非传统的游戏，而是“电影式游戏”。从这次Shane Kim说漏嘴的信息来看，所谓的“电影式游戏”可能是具有一定互动功能的动画。

硬件 新款PSP采用旋转屏幕，有手机功能？

最近有人从美国专利商标局发现了一份编号为20070123309的新专利，从而让流传已久的新版PSP的消息再次传得沸沸扬扬。

这项专利是索尼于去年11月提交的，从专利描述以及简图可以发现，这是一部具有手机功能的PSP（或者说具有PSP游戏功能的手机），并且还有电视功能，其设计上最大的特点就是可以90度旋转的屏幕。主机内有一个感应器，能够探测屏幕的位置，从而决定屏幕中的画面输出方式。此外，在机身右侧的照相按键和缩放按键将分别作为R键和L键使用。



▲专利文档中的简要图示。

像索尼这样的大型消费电子厂商，几乎每天都要向专利局提交大量专利申请，这份专利文件并不能代表最终成品，但至少可以说明索尼已经在从事新款PSP的研究。而在专利文件被披露后没多久，又有新版PSP的其他细节消息传出。据称新款PSP将会采用新的液晶屏生产技术，屏幕亮度更高，所占空间和耗电量更小，并且改良过的UMD光驱将会更加省电，电池续航时间据称能够延长4个小时。新款PSP据称将有8GB的内置闪存。这个消息来源同时指出，新款PSP很可能会内置摄像头，但考虑到成本因素，目前还没有最终定案。这款新版PSP据称售价将会控制在170美元以内，可能会在E3或者E3之后不久公布。

软件 年度第一大作《GTA IV》可能延期

美国Wedbush Morgan著名分析家Michael Pachter日前表示，《横行霸道IV》的发售时间可能将比原定的10月16日延后数周。Pachter表示，《GTA IV》延期的主要原因是提高Take-Two下一个财年的业绩，因为Take-Two的下一个财年从2007年11月1日开始，因此该作可能会延期到11月份。Pachter同时认为，《GTA IV》延期的另外一个原因是与《光环3》隔开一段较长的时间，因为《光环3》的发售时间是9月25日，与《GTA IV》的原定发售时间仅相隔三周，而这样两款顶级大作的对抗势必会对双方都有不利影响。



“《GTA》系列”以往也曾出现小幅延期的情况，不过一般都是选择在10月末上市，因为这样可以让相邻的两个财年都有业绩保证，如果将《GTA IV》延期到下一财年，将意味着Take-Two本财年的业绩远低于预期。不过《GTA IV》毕竟是跨平台游戏，也不排除Take-Two将其中一个版本延期到11月发售的可能性。7月11日，Take-Two公布了机构重组的一些要点，包括其旗下的2K Games、2K Sports的管理、营销和商业发展部门的机构精简计划，此举将意味着Take-Two的大规模裁员。在电视电话会议中，Take-Two再次确认《横行霸道IV》将于10月16日发售，首席执行官Ben Feder说：“《横行霸道IV》的发售将会极大地推动PS3的硬件销售。”

另外，《GTA IV》已经将会推出一款售价为89.99美元的限定版，该版本将会赠送音乐CD、画册、旅行包、钥匙链和豪华包装箱。

小贴士 TIPS Shane Kim：美籍韩国人，毕业于斯坦福大学，在哈佛大学获得MBA学位，1990年以夏季实习生的身分加入微软，被分配到市场部，很快就成为微软的正式员工。1995年Shane被调到刚成立的微软游戏制作室，2004年成为总经理。

新闻短波

X360无缘《最终幻想》

《最终幻想》20周年计划主管桥本真司日前在记者的采访中表示，关于坊间传闻的X360《最终幻想》相关作品的计划，目前完全处于“白纸状态”，想要在X360上玩到次世代《最终幻想》的玩家恐怕要失望了。

《死刑犯2》

《死刑犯》是世嘉发行、Monolith开发的X360首发游戏之一，日前世嘉正式公开了续作《Condemned 2：Bloodshot》，本作预计将于明年春季发售。本作将会充分发挥X360的机能，采用HDR（高动态范围光照）技术营造更出色的光影效果，游戏故事则是发生在前作的一年之后。

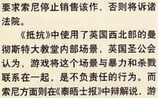


《光环3》画面尚有改进空间

《光环3》多人模式测试版的画面令很多玩家失望不已，不过Bungie工作室的开发主管Frank O'Connor日前表示，等到9月份游戏发售后，大家玩过单机版再来评判游戏画面不迟。O'Connor表示，单机模式中还有很多多人游戏里没有的视觉效果。

光荣双子宫

Koei日前宣布，占地1800平米，总共4层楼的“光荣双子宫”已经竣工，6月内就会正式投入使用。该楼是Koei的网络游戏开发和运营中心，之所以取名为“双子宫”是因为双子座是古希腊文化中航海者的守护神，Koei希望有双子的引导使其成为全球顶尖的娱乐内容出品公司。该楼外墙由著名设计师永井一正设计，采用了全白色基调的外墙墙面，以及一副10米见方的巨幅壁画——“太阳和星座的壁画”。



《抵抗》触怒教会

英国圣公会于6月9日向索尼提出抗议，以《抵抗：灭绝人类》未经许可使用了英国一座教堂的内部场景为由，要求索尼停止销售该作，否则将诉诸法院。

《抵抗》中使用了英国西北部的曼彻斯特大教堂内部场景，英国圣公会认为，游戏将这个场景与暴力和杀戮联系在一起，是不负责任的行为。而索尼方面则在《泰晤士报》中辩解说，游戏纯属虚构的科幻故事，并且画面由电脑制作，并非实地拍摄。

流言板

X360 9月降价？

金融分析家Heather Bellini日前预测：微软将于9月份借《光环3》发售之机宣布X360降价。Bellini认为，微软今年圣诞商战期间有大量游戏大作，应该要降低价格让主机销量最大化，从而保证各游戏的销量。另外，微软高层管理者David Hufford在彭博财经的访谈中也表示，微软已经意识到199美元是目前家用机价格最合适的价位，也是普通家庭用户的心理承受价位。Hufford说，Wii大获成功的主要原因在于价格低廉，微软将会通过合适的定价策略进一步扩大用户群。

按照分析机构iSuppli的分析，目前X360的造价早已降到成本线以下，之所以一直没有降价，是因为PS3价格太高，使其可以在目前的价位上停留较长时间。但到了今年年末，已经卖了2年的X360也是时候降价了，况且目前X360的销售情况也谈不上太理想。

可信度 ★★★★☆

《失落的星球 殖民地》？

从美国专利商标局传出的消息显示，Capcom注册了一个新游戏商标——《失落的星球 殖民地》(Lost Planet Colonies)，盛传该作将会是一款即时战略游戏，将会在PS3和X360上推出。不过也不排除该游戏商标只是Capcom的一个备用商标的可能性，以动作游戏见长的Capcom似乎没有必要朝即时战略领域发展。

可信度 ★★☆☆☆

本期关注数字

1000 000

SCEE日前宣布，PS3目前在欧洲的销量已经突破百万大关，实现这一成绩只用了9个半星期，超过了当年的PS和PS2。在欧洲销售成绩最好的是《抵抗：灭绝人类》，其销量达到了60万套；《机车风暴》次之，销量为50万套。

5 000 000

任天堂于5月30日宣布，目前NDS的网络服务Wi-Fi Connection的用户数量已经超过500万，总共有2亿局游戏在NDS的无线网络服务中进行。目前已经有62款对应Wi-Fi Connection的游戏，按照人气排序分别是《来吧！动物之森》、《马里奥赛车DS》、《银河战士Prime：猎人》、《口袋妖怪 钻石》、《口袋妖怪 珍珠》。

本期新闻综述

搬迁与裁员



本月业界最值得关注的两件大事都与裁员有关，不过性质却截然不同。SCEA的裁员行动可以说是意料之中的事，近来SCE的处境十分令人担忧，仅今年第一季度的净亏损额就超过了9亿美元——9亿美元是个什么概念？微软过去每年在Xbox业务上砸下将近10个亿，被认为是世界首富肆无忌惮的豪赌，而这10亿美元放到PS3的手中只要一个季度就被榨干了！虽然索尼集团这段时间业绩稍有起色，却无论如何也承受不了如此严重的亏损。所谓新官上任三把火，平井一夫接替久多良木健掌管整个SCE后，当然要做出点成绩，而裁员是遏制亏损最快捷的方法。不过比起单季度9亿美元的亏损，区区裁员两三百人对于整体业绩不会带来多大积极意义，SCE的当务之急并非节流，而是开源，说白了，要扭转PS3的尴尬局面，必须要有大批出色的游戏，因此SCE在公布裁员决定的同时着重强调"PS3的游戏开发不会受到影响"，裁掉的主要是销售和市场部人员。

无独有偶，美国任天堂的搬迁走掉的也是市场人员，只是SCE为的是缩减开支，而任天堂则是要进一步"扩大开支"。从本质上说，美国任天堂销售及市场部的此次搬迁是为了业务规模的膨胀，以及进一步接近第三方游戏软件发行商。搬迁的代价是巨大的，除了新购置的办公地点、招聘成本、遣散费等开支外，一些重要高层的离去也将带来无法估量的损失。出色的市场团队过去一直是任天堂的核心竞争力之一，无论是广告宣传、媒体公关还是与零售商的合作，任天堂的实力在业内都是数一数二的，如今为了亲近第三方而付出如此沉重的代价，可见任天堂在下一阶段的发展中将会极其重视对第三方的拉拢工作，从而也将给索尼和微软造成更大的威胁。

本月雾件

《最终幻想Versus XIII》

《最终幻想Versus XIII》的制作人野村哲也最近在接受日本《电击PlayStation》杂志的采访时表示，他目前的主要工作是开发手机游戏《Monotone》，而《最终幻想Versus XIII》还没有真正投入到开发之中，也就是说，之前公布的影像可能已经是该作现阶段的全部开发成果，《最终幻想Versus XIII》只不过是索尼与SE抛出的一个雾件(注)。野村哲也表示他们要在有把握完全发挥PS3潜力的情况下才会全面投入游戏的开发之中，目前还需要进一步摸索。

本月关注人物

山内溥



随着任天堂股价的飙升，作为任天堂最大持股者的山内溥身家已经膨胀数倍。最近《福布斯》发布的日本富豪榜显示，山内溥的身家已经达到5800亿日元(48亿美元)，在日本位列第三，比去年攀升了11位。目前的日本首富是东京地产大王森明，其身家为55亿美元；排名第二的是日本软银公司创始人孙正义，身家为54.5亿美元。

山内溥现年79岁，他从1949年就开始掌管任天堂这个家族企业，从上世纪70年代开始将经营花牌的任天堂转型为游戏公司。2001年山内溥将社长的职位传给了岩田聪，那时任天堂的股价只有现在的三分之一，可以说山内溥的大半财富是岩田聪为其创造的。

本月市场观察

PS3推销新花招

最近网上出现了一封据称来自GameStop零售集团的信件，信中称索尼与GameStop正在合作展开PS3的推销新手段。索尼给GameStop的每家分店都定了销售目标，每个地区卖出最多PS3的分店将成为获胜者，该店经理可以获得2万分，据称用这些分数可以换购PS3游戏，每款游戏为3450分。换算过来的话，相当于1美元57.5分，2万分相当于350美元。

英国市场创记录

英国《MCV》杂志报道，今年第一季度，英国国内的游戏销量达到1562万套，同比提高15%，总销售额为3.17亿英镑，同比提高13%。《MCV》在报道中称，NDS的销量是去年同期的几乎4倍，X360的相关销售收入几乎翻番，而PS3和Wii的表现也相当不错。

PS3降价

索尼社长中钵良治日前在媒体的采访中表示"不排除PS3降价的可能性"，中钵良治是针对BDP-S300蓝光播放器的上市而发表此番言论的，BDP-S300的售价为499美元，比起早期的蓝光播放器便宜了一半，比60GB版PS3便宜100美元，这就使得PS3比起其他蓝光播放器的价格优势不复存在。

迪士尼加强游戏业务

迪士尼宣布，今年将会在游戏开发上投入1.3亿美元，比去年的1亿美元提高了将近三分之一。迪士尼首席财务官Tom Staggs在伦敦的记者简报会中表示："游戏市场充满机遇，因此我们将大幅提高在游戏方面的投入。游戏开发成本只占迪士尼游戏业务总投入的一小部分，迪士尼表示他们在游戏方面的总投入每年约3.5亿美元。

小贴士 TIPS

雾件：Vaporware，指的是在开发度极低甚至尚未开发时就开始作宣传的产品(也许这些产品根本就不会问世)，它们可以是软件、硬件、甚至可以是一种服务。

游戏情报站 新闻 综述 编辑视点 评论

文 多边形



编辑视点

Editor's Spotting

很多时候，作为局外人的我们，往往只能看到事情的结果，而其中的经过只有当事者才能了解，于是乎只能看到结果——也就是所谓表面现象的我们往往对事件做出错误的判断。

成长的烦恼

GROWING PAINS

微软很清楚中国大陆这个市场对X360来说意味着什么，很早以前微软就已经对这个尚未开发的有可能成为全球最大电视游戏市场的处女地进行了很多次非公开或者半公开的多种形式的市场调查。最近的一次，他们甚至直接把X360试玩台抬到了大街上，邀请各种年龄的路人前来试玩并进行调查和访问，虽然我们无法得知最后的结果微软是否满意，但相信那些路人是绝对满意的——他们每个人在花了十几分钟试玩了N个游戏之后都获得了至少100元的“酬劳”。



▲Andrew Flavell作为微软亚洲游戏工作室负责人，掌管着整个亚洲地区X360游戏开发工作的主脉，但他明确地告诉记者，目前还没有成立微软中国游戏工作室的计划。

微软近两年已经明显加快了推进行货X360的步伐，从去年9月高调宣布与成都市有关部门合作成立“微软技术孵化中心”开始，仅围绕着X360展开的各种媒体见面会在不到一年的时间里已经举办了四五场。微软在邀请媒体的时候也很有针对性，除了我们熟知的一些游戏媒体之外，还包括《南方都市报》以及全国各地当地的《晚报》、《晨报》、《日报》等等贴近市民的平媒，也有如《科技日报》、中央电视台等重量级媒体。微软的初期战略很清晰：在目前无法通过官方渠道正式引进X360的情况下，微软需要在各种媒体上保持公众对X360的注目，这是典型的“眼球经济”手法。

“没有人有理由忽视中国市场”，这似乎成了很多国内玩家对大陆电视游戏行货市场充满期待的最坚实的理由，这句几乎可以套用在任何产业上的话看起来远比做起来要简单得多，“不忽视”不等于“有作为”，索尼任天堂微软都盯着这块肥肉，但在它还没有剃光毛之前谁也不想啃第一口——其实索尼已经啃过了，吃了一嘴毛。而国内玩家对于大陆电视游戏行货市场迟迟没有动静的第二个理由是“盗版不除，正版难行”，这也是一种片面的误解，盗版的确是行货市场的一块毒瘤，但并不是无法逾越的大山。很多时候，作为局外人的我们，往往只能看到事情的结果，而其中的经过只有当事者才能了解，于是乎只能看到结果——也就是所谓表面现象的我们往往对事件做出错误的判断。

上面的两个误解，其实说起来是一个问题，我先谈谈为什么说盗版不是最关键的问题。盗版，并不是只有在电视游戏行业才出现的产物，各行各业都面临各种各样的盗版，形式方式各有不同罢了。国内电视游戏市场的盗版，与其说是集体正版意识的淡漠，倒不如说是被迫形成的盗版市场，这与当年DVD市场初期的状况一样，没有渠道买到正版商品的绝大部分消费者只有选择盗版，通过盗版“培育”起了庞大的硬件普及量，在这个前提下，诸多国内外影视公司再开始大量发行正版以填补市场，慢慢地我们也能看到越来越多的品质优良的正版产品，你可以说这种发展模式是畸形且变态的，但你不能忽视盗版在其中从某方面起到的推进作用。

当然，电视游戏产业与DVD产业还是有所不同的，除了上面所说的“被迫盗版”对这个市场所产生的伤害外，更关键的原因在于，电视游戏产业，在大陆这个大环境下，无法带动更多的周边产业一起发展，这是钳制了电视游戏产业在国内迟迟无法启动的根本内因。可能你一下子无法读懂上面的话，我这么举个例子，网游市场近几年在国内的突然崛起，除了网游特殊的游戏方式有效地卡死了盗版对自身产生的伤害外，更重要的是网游产业带动了包括电信产业、电脑硬件零售业、网吧、点卡销售等多个产业一同盈利与发展，所谓“有钱大家赚”，便是这个道理。而回到电视游戏身上，由于其平台的封闭性和独占性，除了硬件销售商和软件销售商之外，没有其他人能够从中分到一杯羹，虽然次世代主机都能够提供网络功能，但它们对网络的“非必须性”无法像网游那样能行之有效地给网络供应商带来什么实质性的利益，种种方面的局限性限制了国家对电视游戏产业的扶持。

大陆市场说起来前景无限，但目前看来依然是一片混沌。我国虽然已经步入市场经济为主导的发展阶段，但是在某种程度上行政手段对于这个市场还是有一定的干预作用(对股票感兴趣的朋友应该知道前不久印花税的调整对股市造成的震荡)。而圈内人士应该都知道所谓“四十四号文件”的存在，这个于2000年7月生效的由文化部、国家经贸委、公安部、信息产业部、外经贸部、海关总署、工商局联合发布，由国务院办公厅转发的文件在当时是出于保护国产游戏产业的目的，对诸如新增游戏营业厅、新增游戏设备以及游戏设备进出口等方面加强了管理和限制，而这个文件则直接影响了当前对于进口游戏设备(包括软件)的审批以及引进工作。对于这些规定能否开放的问题，我们的有关部门还面临着开放后相关法律的建设以及对于相关产业的监管等多方面需要综合考虑的问题，这些问题并非玩家所能想像的那般简单。

看到这里你也许会想问，“那当初PS2怎么……”，请允许我打断你的话。反正已经时过境迁，在这里我可以毫不客气地说，除了索尼自身对于这个市场不够重视定位失误以外，最重要是在与有关部门的协调合作工作中出现了严重的失误，最终导致这个在全世界大卖热卖的游戏主机在国内落了个死得悄无声息的惨淡结局。而即使是“借壳上市”的神游公司，虽然采用“曲线救国”的方式得以在国内市场销售硬件，但在软件发行方面，神游几乎可以说是举步维艰步履蹒跚，这种“瘸子型”的销售现象并非一个良性的游戏市场所应该呈现的。

但是，我们需要肯定的是，无论是国家有关部门还是相关厂商都不会也不可能忽视这个已经在海外证明过的可以创造巨大利润与就业机会以及社会价值的阳光产业，只是这个产业在这片土地上的生长还需要更多的时间更多的肥料和更多的呵护，成长的过程中肯定会有诸多烦恼，但孩子终归是要长大的。



■位于成都“微软游戏技术中心”内的豪峰数码办公室，颇有点“微软气氛”在其中。与其他6家公司一样，他们算是第一批自主开发X360游戏的国内游戏公司，可是如果行货硬件无法上市，他们开发的游戏可能无法与国内玩家见面。

火热盛夏 巨作不断

2007四大国际游戏展巡礼



夏季对于游戏产业来说是一个缺乏大作刺激的淡季，甚至有关大作的资讯也特别贫乏。但今年将会是一个例外，虽然在7～8月的新作发售表中找不到多少让人眼前一亮的名字，但在这段时期里，我们将会看到最多一线大作的公布——从7月份开始的连续四个月时间里，每个月都将有一场具有全球影响力的游戏展会召开，他们分别是：7月份的E3展、8月份的莱比锡游戏展、9月份的东京游戏展、10月份的“E for All”游戏展！

往年5月份是游戏产业重要资讯集中发布的时期，影响力超级巨大的E3展是大多数游戏公司发布重头大作的首选，不过也正是因为E3展含金量太大，导致其他展会黯然失色，厂商投入的力度大大降低。不过今年这种现象将会得到改变，E3展规模缩小后，将可能有更多大作选择在其他展会发布，除了本身影响力就已经极高的东京游戏展外，莱比锡游戏展和“E for All”展会也将大有看点，因此7～10月份可谓好戏连台，随时都可能会有令人振奋的大作公开，往年在酷暑中沉寂的游戏业将充满活力。

文 星夜 美编 NINA

E3媒体及商务峰会
E3 Media & Business Summit

举办时间 7月11～13日

E3展的改革是去年最让人震惊的新闻之一，E3虽然是面向媒体、零售业者等业内人士的专业展会，但由于其影响力实在太大，最近几年来在展台的奢华程度上达到了非常高的规格，一些重要参展商仅在展台上的投入就达到数百到上千万美元，而对于大多数业内人士来说，华丽的外部装饰其实是没有太大必要的。因此从2007年开始，E3的展会规模将会大大萎缩，展会名更改为“E3媒体及商务峰会”。

E3的新名字已经表明了展会的性质——这是一场真正的面向重要媒体和商务人士准备的展会，ESA(美国娱乐软件协会)的会员企业以及获得参展商邀请函的媒体及商务人士才能参与，预计在三天的展会期间只会接纳3000～4000人，而参展商数量从400家减少到了三十多家。为了给参展商们省钱，新E3一切从简，会场从往年的洛杉矶会场中心搬到Santa Monica市的一个飞机棚里，各厂商会分别在一些酒店招待媒体记者，这样可以实现厂商与重要媒体的记者之间更加亲密的交流接触，更深入地介绍游戏内容和特色。至于每年E3展最重要的展前发布会部分，除了微软之外，今年其他厂商的所谓“展前”发布会其实都是在开展期间召开，是属于展会本身的一部分。多数厂商的发布会都是在同一家酒店举办，记者不用在各个会场间四处奔波，也为厂商节省了不少租场费用。

2007 E3媒体及商务峰会发布会时间

7月10日(星期二)	
晚上8：30～9：30	微软
7月11日(星期三)	
上午9：00～10：00	任天堂
上午11：00～12：30	SCEA
下午2：00～3：00	EA
下午3：15～4：15	Activision
下午4：30～5：30	Midway
下午5：45～6：45	Konami
7月12日(星期四)	
8：00～9：00	Take-Two
9：15～10：15	THQ
10：30～11：30	Ubisoft
1：00～2：00	NBGI
3：30～4：30	迪士尼

虽然E3展的规模大幅萎缩，但并不意味着今年E3所展出的内容也会同比例萎缩。虽然参展商数量大幅减少，但大多数玩家关注的游戏公司仍然会出席。实际上，从近期各游戏厂商有意或无意间透露的消息来看，E3展在内容上可能仍然会是今年最有看点的游戏展会。E3展的举办方ESA作为美国游戏业界协会，其会员企业的游戏软件销售额占全美的90％以上，主办方的强大实力，以及十几年来与各参展商打下的良好关系确保了E3的含金量。索尼已经宣布在E3上正式展出《杀戮地带2》的实际游戏画面，该作与《光环3》的对抗足以成为夏季最火热的话题。从微软焦急地选在7月10日率先召开展前发布会的举动来看，微软此次肯定会有重头消息发布，7月份是微软新财政年度的开始，很有必要发布个振奋人心的消息开个好头。至于任天堂，去年在E3上获得的全面胜利想必现在仍然让岩田聪回味无穷，对于E3展，任天堂一贯全力支持，将于7月11日上午9点举办的任天堂发布会相信不会令人失望。

2007 E3媒体及商务峰会确定参展商

1C Company	Majesco
Activision	Microsoft
Akella	Midway
Atari	NBGI
Atlus	NCsoft
Disney Interactive	Nintendo
Capcom	Nyko
Codemasters	Sega
Crave Entertainment	SCE
Eidos	SOE
Electronic Arts	Square Enix
Foundation 9	Take-Two
id Software	THQ
Konami	Ubisoft
Logitech	Vivendi Games
LucasArts	WBIE

■奢华的展馆不复存在，新的E3将在这个简陋的飞机棚里举办。



历年E3展看点

E3 1995

1995年5月11～13日

参展商数量 超过400家

观众数量 3.8万人

展会亮点 四大新主机：PS、SS、M2、VB

热点游戏《铁拳》、《山脊赛车》、《VR战士》等

重要新闻 美版PS、SS、VB售价公布

E3 1996

1996年5月16～18日

参展商数量 超过500家

展出游戏数量 超过1700款

展会亮点 N64大规模参展

热点游戏《古惑狼》、《古墓丽影》、《VR战士3》、《超级马里奥64》等

重要新闻 PS、SS价格战，N64发售日公布

E3 1997

1997年6月19～21日

参展商数量 486家

观众人数 3.7万

展会亮点 PS史诗级大作云集

热点游戏《最终幻想Ⅶ》、《潜龙谍影》、《古墓丽影2》

重要新闻 任天堂宣布降低N64游戏开发权利金

E3 1998

1998年5月28～30日

参展商数量 将近500家

观众人数 超过4万

展会亮点 3D图形技术全面成熟

热点游戏《潜龙谍影》、《塞尔达传说 时之笛》、《最终幻想Ⅷ》、《寄生前夜》、《寂静岭》

重要新闻 美版GBC发售日公布、Square携手EA成立北美发行部

E3 1999

1999年5月12～15日

参展商数量 超过500家

观众人数 5.5万

展会亮点 DC大作如云，PS2锋芒初现

热点游戏《莎木》、《生化危机 代号：维罗尼卡》、《GT赛车2》、N64版《生化危机2》

重要新闻 任天堂新主机公开、DC北美发售计划公布

E3 2000

2000年5月11～13日

参展厂商数量 430家

观众人数 6.2万

展会亮点 PS2首批大作、《潜龙谍影2》震撼全场

热点游戏《潜龙谍影2》、《GT赛车2000》、《鬼武者》、《最终幻想Ⅸ》

重要新闻 PS2美版发售计划公布、Xbox规格提升

E3 2001

2001年5月16～18日

参展厂商数量 400余家

观众人数 6.2万

展会亮点 Xbox、NGC首批游戏阵容，PS2超级大作群

热点游戏《最终幻想Ⅹ》、《GT赛车3》、《死或生3》、《生化危机0》

重要新闻 Xbox、NGC发售计划公布

E3 2002

2002年5月22～24日

参展厂商数量 400余家

观众人数 超过6万名

展会亮点 索尼微软竞相开展网络服务

热点游戏《死或生极限沙滩排球》、《生化危机 逃出生天》、《塞尔达传说 风之杖》、《阳光马里奥》

重要新闻 Xbox LIVE详情公布，任天堂高层变动

E3 2003

2003年5月14 —16日

参展厂商数量 400余家

观众人数 6.2万

展会亮点 PSP公布

热点游戏《潜龙谍影3》、《GT赛车4》、《光环2》

重要新闻 PSP公布，Xbox降价

E3 2004

2004年5月12～14日

参展厂商数量 400余家

观众人数 7万

展会亮点 PSP、NDS巅峰对决

热点游戏 《最终幻想XII》、《王国之心2》、《光环2》

重要新闻 PSP造型及游戏阵容公布，NDS公开

E3 2005

2005年5月18～20日

参展厂商数量 400余家

观众人数 7万

展会亮点 PS3、X360性能大比拼

热点游戏《杀戮地带2》、《战争机器》

重要新闻 X360、PS3、GBM公开

E3 2006

2006年5月10～12日

参展厂商数量 400余家

观众人数 6万

展会亮点 Wii试玩火爆全场

热点游戏《最终幻想XIII》、《光环3》、《潜龙谍影4》

重要新闻 PS3发售计划公开

E3 2007

2007年7月11～13日

参展厂商数量 约32家

观众人数 3000～4000

展会亮点 ？

热点游戏《光环3》、《杀戮地带2》、《横行霸道IV》

重要新闻 ？

德国莱比锡游戏展
Leipzig Games Convention

举办时间 8月23～26日

E3展规模缩小，最大的受益者当数莱比锡游戏展。由于在英国举办的几个游戏展会陆续取消，莱比锡游戏展已经成为当之无愧的欧洲第一大、世界第二大游戏展，去年莱比锡游戏展共吸引观众18.3万人次，记者数量为2600人，共有来自世界25个国家的368家参展商。莱比锡游戏展是面向普通玩家的游戏展，性质上类似于东京游戏展，所有年龄的观众都可以进入展厅，因此参观人数方面自然要比E3多得多。

莱比锡游戏展的举办地点是德国莱比锡市的会展中心，这座城市在过去800年里一直是北欧地区的商贸及书籍发行中心，在第二次世界大战后，位于东德的莱比锡一度停滞不前。不过在两德统一之后，长达15年的巨大投入让莱比锡发生了剧烈的变革。莱比锡有一个别名叫“博览会之母”，各种各样的展会在莱比锡的历史上有着悠久而重要的地位，世界上的第一届样品博览会和技术博览会都是在莱比锡举办。该市的市中心仍然保持文艺复兴时期的建筑风格，在路上到处都可以看到露天咖啡厅和酒店，非常适合展会的访客。

莱比锡游戏展创办于2002年，发展速度极快，去年可以说是该展会最具突破性意义的一年。目前莱比锡游戏展的举办方已经决定在亚洲举办分会，首届“Games Convention”亚洲版将于2007年9月6日在新加坡举办，暂定名为“Games Covention Asia 2007”。此外，莱比锡游戏展也有自己的“游戏开发者大会”，简称为“GCDC”，这同样是欧洲规模最大的游戏设计及开发会议，去年有600名游戏业内人士出席。该会议同样也是在莱比锡会展中心召开，通常是在莱比锡游戏展开幕之前举办。

历届莱比锡游戏展相关数据

年份	观众数量	参展商数量	业内观众数量	记者数量	展厅面积(平方米)
2002	8万	166	3000	750	3万
2003	9.2万	207	3500	1300	4.2万
2004	10.5万	258	4200	1700	5.5万
2005	13.4万	280	6200	2000	8万
2006	18.3万	367	7000	2400	9万

虽然E3可能仍是大多数主要游戏厂商的首选，但由于E3规模变得太小，大量内容分流到莱比锡游戏展是必然的事。尤其是SCEE、Eidos、育碧等欧洲厂商的作品将会更多地留给莱比锡游戏展，毕竟该展会的观众将近20万人，是对游戏很好的宣传机会。而对于那些无缘参加E3的小厂商来说，莱比锡游戏展是他们仅有的宣传机会。根据主办方公布的数据，今年莱比锡游戏展参展商数量将会达到390家，其中包含大多数知名游戏企业，而会场的面积达11.5万平方米，这还不包括首次在户外设立的展台和活动区。对于无法亲临现场的国内玩家来说，这些或许只是毫无意义的数据，不过如此迅速的发展速度必然会吸引更多的厂商选择该展会发布大作的第一手信息，而且目前广受业界关注的一线大作如《孤岛危机》、《杀戮地带2》等巨作都出自德国厂商之手，SCEE的PS3版《大逃亡》新作，育碧的《刺客信条》、《分裂细胞5》都有望在莱比锡游戏展发布重要信息，而以欧洲为主要市场的《职业进化足球7》(胜利十一人11)也是呼之欲出。


■莱比锡会展中心的半圆型中央展厅，该展厅的面积据称已经足以举办一场世界杯足球赛，在该展厅两边还有东展厅和西展厅。

火热盛夏 巨作不断

将公布重要新情报的一线大作

使命召唤4：现代战争



Activision

Call of Duty 4:Modern Warfare

发售时间：预计2007年第四季度
对应主机：X360、PS3
已公布内容：截图、影像

极品飞车：职业街头赛



EA

Need for Speed ProStreet

发售时间：2007年第三季度
对应主机：X360、PS3、PS2、PSP、Wii、NDS
已公布内容：截图、影像、系统特征

火爆狂飙：天堂



EA

Burnout Paradise

发售时间：2008年第一季度
对应主机：PS3、X360
已公布内容：截图、影像、系统特征

横行霸道IV



Take-Two

Grand Theft Auto IV

发售时间：2007年10月16日
对应主机：PS3、X360
已公布内容：截图、影像、剧情梗概

分裂细胞：定罪



Ubisoft

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

发售时间：2007年第四季度
对应主机：X360
已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

刺客信条



Ubisoft

Assassin's Creed

发售时间：2007年内
对应主机：X360、PS3
已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

雷曼：疯兔危机2



Ubisoft

Rayman Raving Rabbids 2

发售时间：2007年第四季度
对应主机：Wii
已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

终结之战



Ubisoft

Tom Clancy's EndWar

发售时间：2007年内
对应主机：X360、PS3
已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

炽焰帝国：末日之环



微软

Kingdom Under Fire: Circle of Doom

发售时间：2007年第三季度
对应主机：X360
已公布内容：截图、影像、剧情梗概

东京游戏展 Tokyo Game Show

举办时间 2007年9月20～23日

今年是东京游戏展举办十一年来首次将展会时间从3天延长到4天，增加了一天的"商业开放日"，这意味着在E3规模萎缩之后，TGS的主办方开始更加重视面向业内人士的展出内容，今年的TGS可能将因而更有可看性。此外，今年TGS还将与东京国际电影节合并，成为"日本国际娱乐内容展"，虽然所谓的合并只不过是在名义上将两个举办时间很近的展会统括在一起，但在声势上有助于TGS在主流媒体中关注度的提升。

今年TGS的一大疑点是任天堂是否参展。不参加TGS是任天堂的惯例，对此任天堂方面曾经有官方解释，其原因是"TGS的观众群与任天堂游戏的受众群相差较大"。这个理由是有其事实根据的，从主办方CESA历年的观众统计报告可以看出，大多数TGS观众比较倾向于PS系游戏，当然其中的一个重要原因是任天堂一直没有参展。过去任天堂在日本有自己的独家展会"Space World"，但该展会已经多年不办，今年似乎也没有要办的迹象。由于今年E3展的规模缩小，任天堂需要一个更大的做秀舞台，因此参展TGS的可能性大大提高。不久前曾有号称为任天堂内部人士的消息指出，任天堂今年可能会在TGS上设置大型展台。其实过去任天堂与TGS也不是彻底绝缘，2001年春季举办的TGS中任天堂就展出了GBA的《Gameboy Music》，2005年的岩田聪TGS基调演讲中更是首次公布了Wii的手柄。另外，任天堂参展的理由还有大环境的因素——目前日本游戏市场可以说是任天堂的天下，所谓游戏受众群与TGS不符的说法恐怕已经站不住脚了。此外，Square Enix社长和田洋一是CESA的会长，而《勇者斗恶龙IX》是今年年末NDS在日本的头号大作，因此和田洋一很有必要说服任天堂参加TGS共同宣传该作，同时弥补TGS一直以来缺乏任天堂支持的遗憾。

PS3阵营在本届TGS上的表现更加令人期待，今年年末对于索尼来说不容有失，如果到了2007年末PS3仍然无法挽回在日本的颓势，其前景岌岌可危，因此在TGS上必须要展出大批PS3大作的实质性内容，通过真正的试玩DEMO让人们看到PS3的实力。去年TGS展中惊鸿一现的《白骑士物语》，以及正在开发中的《GT赛车5》很可能会有试玩DEMO展出，而对于PS3的命运至关重要的《最终幻想XIII》虽然无法赶在年内推出，但赶在TGS之前做好试玩DEMO应该是没有问题的，若有该作保驾，任凭对手如何强大，索尼也足以笑傲TGS了。

预计将于今年秋季在日本上市的《失落的奥德赛》应该仍然是本届TGS微软的最大焦点，接近于最终版的高完成度试玩DEMO将会让日本玩家真正见识到X360 RPG大作的实力，此外tri-Ace开发的《Infinity Undiscovery》、SE开发的《最后的神迹》将会为X360带来真正的日式RPG大作狂潮。

全民娱乐展 Entertainment for All (E for All)

举办时间 2007年10月18～21日

E3展改革的消息公布之后，IDG传媒集团就开始积极筹划，希望打造一个继承E3衣钵的巨型展会。这个展会由IDG旗下的IDG World Expo举办，原本定名为"GamePro展会"，即IDG集团旗下一本著名游戏杂志的名字。不过考虑到今后的长远发展，后来该展会更名为"E for All"。目前该展会已经获得了娱乐软件协会的认可。值得注意的是，全民娱乐展的主办方虽然不是ESA，但是组织者却几乎是E3展的原班人马。过去12年里，E3展的主办者一直是Mary Dolaher及其工作团队，而在E3改革之后，Mary Dolaher拉着原来的E3组织者原班人马集体投靠IDG，办好全民娱乐展就是他们的主要工作。此外，全民娱乐展的举办地点选择了洛杉矶会展中心，更体现了IDG力图将该展会打造成第二个E3的决心。

正如其名所示，全民娱乐展是面向普通玩家的游戏展会，在性质上与东京游戏展和莱比锡游戏展相同。门票收入将会是该展会的一个重要收入来源，其中周四和周五两天的单人单日票价为50美元，周六周日单日票价为75美元，4天通票为110美元。比起1000日元一张的东京游戏展票价，全民娱乐展票价显然是十分昂贵的，不禁令人担忧其人流量问题。不过Mary Dolaher团队毕竟在业内人脉极广，只要能够争取到足够多的厂商和参展游戏，就可以保证观众数量。另外，按照美国很多展会的惯例，提前订票的票价将会比现场购买便宜许多。主办方宣称预计将有15万人次的参观者。

全民娱乐展之所以将时间定为10月，是因为接近年末商战，而大多数大作都是

集中在年末推出，因此在该展会中肯定是以游戏试玩DEMO为主，并且多数DEMO都将是即将上市的游戏完成品。在这个展会上发布的新作资讯恐怕不会很多，不过它可以成为很多玩家最佳的导购平台，通过游戏试玩决定年末应该购买哪些游戏。当然对于厂商来说，也是一个很好的宣传舞台，因此任天堂等一线厂商已经宣布成为该展会的常驻厂商。该展会除了会有最新游戏展出，举办游戏大赛外，还会向观众提供在游戏业内的求职机会。



▲今年10月，洛杉矶会展中心的穹顶上仍然会出现游戏海报。

强烈关注 可能在四大展会首次亮相的顶尖大作

Activision 《重返德军总部》新作

2003年在Xbox上推出《Tides of War》之后，《重返德军总部》从此销声匿迹。早在2005年10月，id Software就宣布将会在微软的X05展会中公布系列最新作，可惜最后还是跳票了。尽管如此，X360版《重返德军总部》已经在开发中是绝对可以确认的事实，并且该作开发至今估计已经超过2年，今年说什么也该揭开面纱了。

THQ 黑道圣徒2

今年5月，THQ宣布PS3版《黑道圣徒》取消开发，但《黑道圣徒2》的PS3和X360版目前正同步开发中，这款游戏预计将于2008年内发售。THQ方面表示，Volition工作室已经全身心投入该作的开发。考虑到去年E3展THQ对《黑道圣徒》的卖力宣传，今年E3展很可能会成为续作首次公布的场所。



▲网友制作的《模拟人生3》假想图。

EA 模拟人生3

2006年11月，EA在公布财季报告时同时公布了多款将于未来推出的新作，其中包括《模拟人生3》。目前有关该作的确定消息只有大致的发售时间——2008年4月1日至2009年3月31日，可能性较高的时间是2008年9月或11月。

Ubisoft 《波斯王子》新作

去年9月份育碧泄露的新作设定图集中包括了《波斯王子》的新作，今年3月X360官方杂志《OXM》的英国版确认《波斯王子4》(暂名)将会在X360上推出，相信PS3版也不会缺席。按照该系列以往推出的速度和频率，《波斯王子4》在年内公开应该是没有问题的。



Eidos 古墓丽影8

去年11月，Eidos的高层管理人员Ian Livingstone表示，《古墓丽影8》(暂名)目前正在开发中，开发商仍然是水晶动力工作室。此外，Eidos及其母公司SCi曾经表示，《古墓丽影8》的多平台版本将于其2008财年推出，即2008年7月1日至2009年6月30日期间。虽然距离现在还有很漫长的时间，但今年毕竟是《古墓丽影》诞生十周年，是否应该公布一款令人期待的正统续作助兴呢？

微软

Halo 3

发售时间：2007年9月25日
对应主机：X360
已公布内容：截图、影像、试玩、系统特征

光环3



微软

Lost Odyssey

发售时间：2007年第四季度
对应主机：X360
已公布内容：截图、影像、试玩、剧情梗概、系统特征

失落的奥德赛



微软

Fable 2

发售时间：2007年内
对应主机：X360
已公布内容：影像、系统特征

神鬼寓言2



微软

Project Gotham Racing 4

发售时间：未定
对应主机：X360
已公布内容：截图、影像、系统特征

哥谭赛车计划4



SCE

Killzone (working title)

发售时间：2007年第三季度
对应主机：PS3
已公布内容：影像

杀戮地带(暂名)



SCE

The Getaway (working title)

发售时间：未定
对应主机：PS3
已公布内容：影像

大逃亡(暂名)



SCE

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

发售时间：2007年第四季度
对应主机：PS3
已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

瑞奇与叮当：未来毁灭器



SCE

God of War: Chains of Olympus

发售时间：2007年第四季度
对应主机：PSP
已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

战神：奥林匹斯之链



SCE

发售时间：未定
对应主机：PS3
已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

白骑士物语



Square Enix

Dissidia: Final Fantasy

发售时间：未定
对应主机：PSP
已公布内容：截图、剧情梗概、系统特征

异说 最终幻想



火热盛夏 巨作不断

最终幻想XIII



Square Enix

Final Fantasy XIII

发售时间：预计2008年内
对应主机：PS3
已公布内容：截图、影像、剧情梗概

最终幻想 Versus XIII



Square Enix

Final Fantasy Versus XIII

发售时间：预计2008年内
对应主机：PS3
已公布内容：截图、影像、剧情梗概

最终幻想IV



Square Enix

Final Fantasy IV

发售时间：预计2007年内
对应主机：NDS
已公布内容：截图、影像、剧情梗概

勇者斗恶龙IX



Square Enix

Dragon Quest IX

发售时间：2007年第四季度
对应主机：NDS
已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

最后的神迹



Square Enix

The Last Remnant

发售时间：未定
对应主机：PS3、X360
已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

潜龙谍影4：爱国者之枪



Konami

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

发售时间：未定
对应主机：PS3
已公布内容：截图、影像、系统特征

生化危机5



Capcom

Resident Evil 5

发售时间：预计2008年
对应主机：PS3、X360
已公布内容：影像

铁拳6



NBGI

Tekken 6

发售时间：预计2008年
对应主机：PS3、街机
已公布内容：截图、影像、剧情梗概

皇牌空战6：解放的战火



NBGI

Ace Combat 6: Fires of Liberation

发售时间：2007年内
对应主机：X360
已公布内容：截图、影像、剧情梗概、系统特征

忍者龙剑传 龙剑



Tecmo

Ninja Gaiden Dragon Sword

发售时间：2007年第四季度
对应主机：NDS
已公布内容：截图、影像、系统特征

Square Enix 《王国之心》新作

5月份的"Square Enix Party"中公布了短短几秒钟的《王国之心》新作影像，并明确宣布该作将会在今年的东京游戏展中公开。从目前得到的消息来看，这款新作估计不会是《王国之心Ⅲ》，野村哲也已经表示想要开发一个外传，围绕索拉之外的角色。另外，新的《王国之心》很可能是类似于《最终幻想XIII》的系列化作品。

最终幻想 Haeresis XIII

《最终幻想XIII》是一个系列化作品，除了目前已经公开的三款游戏外，据称至少还有两部对应作品，其中之一就是《最终幻想 Haeresis XIII》，这款游戏的LOGO已经在今年3月份公布，不过没有任何相关信息。由于PS3已经占了两部作品，这款游戏应该是对应其他平台的，相信在E3或TGS上就可以看到它的真正面目。

星之海洋4

5月份"Square Enix Party"召开之前，SE透露将会正式公布《星之海洋4》，令FANS振奋不已，可惜该展会中对《星海4》只不过是一笔代过，没有公开任何画面和信息。尽管如此，《星海4》在年内公开是板上钉钉的事，预计将会在东京游戏展中公布详情。除了令人期待的次世代华丽画面外，《星海4》的对应平台也是充满悬念，虽然登陆PS3的可能性最高，但从SE最近的作风来看，推出X360版的可能性同样不低。

微软 光环战争

今年E 3展微软的重点必然是《光环3》，不过到了9月份之后，随着《光环3》的发售，微软需要公布新的作品吸引人们的眼球。微软正在开发中的未公开新作最大牌的当数《战争机器2》，不过该作开发度必然极低，在2008年之前恐怕不会轻易亮相了。但微软的手中还有很多张牌可出，比如去年X06展会中亮相的《光环战争》。这款游戏虽然已经有一段高清影像发布，



不过这段影像显然是与游戏实际内容相去甚远的CG动画，希望能够在今年的X07或者"全民游戏展"中看到它的真面目。

SCE GT赛车5

比起《GT赛车男孩版》，绝大多数玩家更关心的是《GT赛车5》。《GT赛车HD》之所以从一款完整的游戏变成免费提供的"概念版"，就是因为开发人员被抽调到《GT赛车5》的制作，而没有了《GT赛车HD》这个过渡型游戏，《GT赛车5》的出现或许将会比人们想象得更早。《GT赛车HD》的画面质量有目共睹，因此《GT赛车5》在画面上的表现力是完全不用让人担心的，在目前这个危机四伏的时期，索尼很有必要用《GT赛车5》给所有对PS3犹豫不决的玩家们打一剂强心针。今年是《GT赛车》诞生十周年，《GT赛车5》的公布将成为最好的献礼。

乐克乐克2

今年3月份的游戏开发者大会中，制作人河野力已经透露PS3版《乐克乐克2》正在开发中，并在今年5月份透露了该作的一些制作理念，例如让某些角色拥有某些动物的习性。据称这款游戏很有可能通过PS3的网络服务以下载游戏的方式提供，游戏开发难度应该还是比较低的，近期发布的可能性极高。

GT赛车男孩版

这款在2004年11月《GT赛车4》制作完成发布会上公开的游戏或许大多数玩家都已经遗忘，我们甚至无法确定该作的开发项目是否已经被取消。如果这个PS2游戏开发项目仍然存在，那么就必须要在2007年公布，否则到了2008年PS2入土为安，再公布这样一款新作也没有什么意义了。《GT赛车男孩版》号称是为8岁以下的男孩准备的，为8岁孩子准备的赛车模拟游戏将会是怎样的形态？实在是令人好奇。



◀左图据称为国外记者采访Polyphony Digital时拍摄到的《GT赛车5》开发中画面，该作对驾驶舱内的视点将会有非常真实的刻画。

Konami 寂静岭5



2004年中，《寂静岭4》尚未制作完成时，就已经有消息称《寂静岭5》已投入开发，当时的消息指出该作是一款PS2游戏。时刻3年，《寂静岭5》仍未现身，而系列音效制作人山冈晃已经透露该作很可能在PS3和X360上推出。我们有理由相信该作是在开发中途将平台从PS2转换为次世代，从而延长了开发时间。最近在日本《电击PlayStation》的采访中，制作人坪山优史基本上确定了该作将会有PS3版，而首次公开的时间很可能是今年E3展。

Capcom 怪物猎人3

去年E3展期间Capcom就已经宣布将会在PS3上推出《怪物猎人3》，可惜当时只是公布了一个LOGO。今年初又有消息称《怪物猎人3》很可能会推出X360版，主要是考虑到X360更完善的网络游戏环境，而在《FAMI通》的采访中，日本玩家也表现出对《怪物猎人3》跨平台的强烈期待。另外，考虑到PSP版《怪物猎人 携带版2nd》获得的巨大成功，《怪物猎人 携带版3rd》将很可能随着《怪物猎人3》陆续公开。



丧尸围城2

今年4月已经有可靠的消息确认X360版《丧尸围城2》正在开发中，据美国《EGM》杂志报道，微软为了确保该作的X360独占而向Capcom资助了不少开发费用。尽管如此，仍然有迹象表明《丧尸围城2》有可能跨平台，Capcom在官方网站中对《丧尸围城2》进行了民意调查，调查中最重要的两个问题分别是"你拥有哪些主机？"以及"未来一年内你想购买哪些主机？"。

PSP《鬼泣》

今年3月，在Capcom官方网站的游戏发售表中出现了PSP版《鬼泣》的名字，虽然目前有关该作的一切未明，但其相关传闻从2004年就已经出现，国外大多数著名游戏网站都已经将其加入新作发售表，看来距离公布之日应该不远了。

NBGI 灵魂能力传奇



NBGI于5月9日宣布将会在Wii上推出《灵魂能力传奇》，可惜只是公布了两张设定图。这款动作冒险游戏预计今年8月8日就会在日本推出，7月份的E3展肯定少不了它的出席，并且该作的完成度肯定不低，相信会有试玩版公开。

灵魂能力4

除了《灵魂能力传奇》外，让人们望穿秋水的《灵魂能力4》很可能也会在E3上公布，去年6月NBGI就已经确认《灵魂能力4》正在开发中，今年6月初美国《EGM》杂志宣称将会在其下一期杂志(7月3日上市)中对该作进行全球独家报道，从时间上推断，该作应该会在E3上全力展出。

任天堂 马里奥与索尼克 北京奥运会



今年3月末，世嘉与任天堂联合公布了这款具有历史意义的作品，虽然这款将会在Wii和NDS上推出的游戏不见得会好玩，但马里奥与索尼克破天荒的联手，以及与北京奥运会的神奇组合令人期待。由于该作将于年内推出，在四大展会中肯定少不了它的身影。

世嘉

Sega Rally Revo

发售时间：2007年内

对应主机：PS3、X360、PSP

已公布内容：截图、影像



任天堂

Metroid Prime 3: Corruption

发售时间：2007年8月20日

对应主机：Wii

已公布内容：截图、影像



任天堂

Super Smash Bros. Brawl

发售时间：2007年内

对应主机：Wii

已公布内容：截图、影像



任天堂

Super Mario Galaxy

发售时间：2007年内

对应主机：Wii

已公布内容：截图、影像、试玩、系统特征



Tecmo 忍者龙剑传2

最近美国《Game Informer》杂志对坂垣伴信进行了采访，在问到《死或生 代号：克洛诺斯》和《忍者龙剑传2》的开发情况时，一向狂妄的坂垣伴信说："我很愿意让所有人都来看看我们最近正在开发的一些新东西。只不过现在如果让其他的游戏开发者看到我们的作品，很可能会让他们无地自容，甚至失去再去制作同样类型新游戏的动力了，因为他们根本就超越不了我们。"看来《忍者龙剑传2》已经有相当惊人的开发成果，而公布时间应该会与PS3的《忍者龙剑传Σ》拉开一段距离，因此避过E3选择TGS的可能性较高。

阿耳戈斯计划



Tecmo于5月11日宣布将会在Wii上推出《阿耳戈斯计划》(暂名)，可惜除了几张设定图外就没有其他相关消息了。目前能够确定的是本作的制作人是曾经担任《零》开发指导的著名制作人菊池启介，游戏本身将会利用Wii的体感操作方式。

世嘉 樱大战DS

世嘉于5月15日宣布将会在NDS上推出《樱大战DS》，并且将于7月份的相关活动中正式亮相，如此看来该作很可能会出席E3展。系列制作人广井王子已经表示该作将会是RPG游戏，触摸屏＋RPG的新形态令人期待。

四大展会第一弹"E3媒体及商务峰会"即将召开，敬请关注本刊的全方位报道！

锁定7月11～13日

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

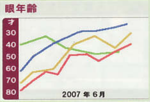
栏目主持：晴天

2007年5月28日～2007年6月3日

1 锻炼眼力的DS训练 NDS

見る力を実践で鍛える DS眼力トレーニング

■Nintendo■2007年5月31日发售■ETC■3800日元■上周排位：－



作为"脑白金软件"家族的新成员，玩家每天都可以完成游戏中的测试来对视力进行评估，如果每天坚持测试，游戏还会系统地分析出一段时间内的视力升降情况，并给出针对性的项目训练建议，想边玩游戏边学习良好用眼习惯的玩家不妨亲身体验一下它的实际效果吧。

本周：**94 834**套　累计：**94 834**套

2 生化危机4 Wii版 Wii

バイオハザード4 Wii edition

■Capcom■2007年5月31日发售■ACT■4800日元■上周排位：－



虽然游戏移植于NGC版，但是配合Wii手柄而更改的操作方式却让新老玩家体验到了猎杀丧尸的另类快感。除了可以使用遥控器手柄移动枪械的准心外，被丧尸围住后摇动手柄挣脱或抖动遥控器手柄装弹等感觉就如同玩家在亲身经历这场恐怖的冒险一般。

本周：**43 771**套　累计：**43 771**套

3 押忍！奋斗！应援团2 NDS

燃えろ！熱血リズム魂 押忍！斗え！应援团2

■Nintendo■2007年5月17日发售 ■MUG■4800日元■上周排位：－

◆本周 33738套 ◆累计 113910套

4 罪恶装备 XX Accent Core PS2

ギルティギアイグゼクス アクセントコア

■Arc System Works■2007年5月31日发售■FTG■4800日元■上周排位：－



在保留街机全部模式的基础上，收集要素丰富的"生存模式"仍然是PS2版独有的经典设定，并且选择人物时，玩家还可以在"GG"、"GGX"等模式中切换来找到最适合自己的游戏方式，相信更多玩家都可以借由本作体会到"《罪恶装备》系列"的独特魅力。

本周：**31 773**套　累计：**31 773**套

排名	游戏	资料	销量	机种
5	Wii Sports Wii スポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：4	◆本周 28612套 ◆累计 1657818套	Wii
6	更能锻炼大脑的成人DS训练 東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：6	◆本周 20662套 ◆累计 4327943套	NDS
7	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：7	◆本周 19907套 ◆累计 4500164套	NDS
8	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：10	◆本周 19718套 ◆累计 1356002套	Wii
9	英语菜鸟的成人DS训练 更多的英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け	■Nintendo■2007年3月29日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：9	◆本周 18885套 ◆累计 256091套	NDS
10	桃太郎电铁～东京&日本～ 桃太郎电铁～TOKYO&JAPAN～	■Hudson■2007年4月26日发售 ■SLG■4800日元■上周排位：－	◆本周 16395套 ◆累计 186924套	NDS

《锻炼眼力的DS训练》这款在发售前毫不起眼的作品绝对是本周的一匹黑马，能在游戏淡季获得如此的成绩，与游戏保护视力的主旨不无关系，而且通常情况下此类更侧重于学习性质的软件往往更受到成年人的欢迎，看来NDS软件已经在吸引不同年龄层玩家上颇有心得。另外两款新上榜的游戏虽然都属于移植作品，但毕竟给了玩家更多的选择，尤其是颇具人气的《生化危机4》，不知道又会停留在榜上多长时间呢？

2007年5月21日～2007年5月27日

1 结界师 乌森妖奇谈 NDS

结界师 乌森妖奇谈

■NBGI■2007年5月24日发售■ACT■4800日元■上周排位：－



作为一款改编自漫画的动作游戏，玩家需要在"白天"的探索部分收集各种情报来推动剧情发展，"夜晚"则通过战斗来收服各种妖魔鬼怪。不仅在触摸屏上画出结界术的玩法再现了原作的特色，游戏中的迷你游戏也收录了很多在漫画中发生的小故事供玩家体验。

本周：**40 741**套　累计：**40 741**套

2 死神BLEACH 灵魂升温4 PSP

BLEACH～ヒート・ザ・ソウル4～

■SCEJ■2007年5月24日发售■FTG■4800日元■上周排位：－



游戏内容除了和正在播出的动画相互呼应外，51名可供选择的角色也是吸引FANS的关键。虽然平衡性仍然是该系列需要不断改进的地方，但新加入的"灵魂爆发"系统还是将画面的华丽和魄力表现得淋漓尽致，即便你不是动作游戏高手也能在游戏中获得很多乐趣。

本周：**37 764**套　累计：**37 764**套

3 真·幸运星～启程～ NDS

真・らき☆すた 萌ドリルえ～旅立ち～

■角川书店■2007年5月24日发售■ETC■3800日元■上周排位：－



对于喜欢无厘头恶搞的新新人类来说，动画版的红火就注定这款改编游戏会获得成功。游戏的剧情模式会根据玩家在各种小游戏中的表现来触发分支，多达200种以上的结局绝对是谋杀时间的罪魁祸首，特有的"训练模式"也允许玩家通过答题来培养不同角色的各种能力。

本周：**30 397**套　累计：**30 397**套

排名	游戏	资料	销量	机种
4	Wii Sports Wii スポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：5	◆本周 27642套 ◆累计 1629207套	Wii
5	最终幻想战略版 狮子战争 ファイナルファンタジータクティクス 獅子战争	■Square Enix■2007年5月10日发售 ■S·RPG■4800日元■上周排位：4	◆本周 26019套 ◆累计 220390套	PSP
6	更能锻炼大脑的成人DS训练 東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：7	◆本周 22378套 ◆累计 4307282套	NDS
7	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：9	◆本周 21472套 ◆累计 4480257套	NDS
8	纳米岛物语 くりきん ナノアイランドストーリー	■Nintendo■2007年5月24日发售 ■AVG■4800日元■上周排位：－	◆本周 20792套 ◆累计 20792套	NDS
9	英语菜鸟的成人DS训练 更多的英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け	■Nintendo■2007年3月29日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：－	◆本周 19375套 ◆累计 237206套	NDS
10	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：8	◆本周 18477套 ◆累计 1336284套	Wii

由于从5月下旬开始日本的学生们都会渐渐进入期末备考阶段，所以本周即便是处于第一位的游戏也只有4万出头的累计销量。精明的游戏厂商自然也考虑到了目前的现状，纷纷放慢了推出新作的速度，并尽量使用动漫等具备人气基础的题材来作为近期游戏的卖点，所以这也不难解释动漫改编游戏囊括了本周前三名的有趣现象，而一些во别排行榜已久的游戏仍然保持在前十以内的现象估计会持续到6月中旬。

数字赌榜

闪耀在NDS上的20款游戏



▲即将推出的《美妙世界》是目前NDS玩家最期待的作品。

继上两期为大家分别介绍了Wii和PSP的20款优秀软件后，本期将为大家揭开NDS软件销量的神秘面纱，而且相信在拿到这本杂志的时候，已经欠下大把游戏债的学生玩家应该已经开始到处寻找适合自己的游戏了，即然现在手上已经有现成的参考资料，那就赶快来看看有没有自己感兴趣的游戏吧！在累计销量前20名的游戏中，全部游戏都是去年发售的作品，其中有16款游戏来自任天堂，充分显示了其在NDS游戏中的主导地位，而从目前的情况来看，第三方软件厂商中S · E的实力不容小觑，有望今年在NDS软件领域和任天堂一较高下。

NDS游戏销量TOP20

排名	游戏名称	发售时间	首周销量	累计销量
1	口袋妖怪 钻石 · 珍珠	2006.9.28	1 586 360套	5 096 770套
2	新超级马里奥兄弟	2005.5.25	865 024套	4 445 405套
3	更能锻炼大脑的成人DS训练	2005.12.29	416 124套	4 306 145套
4	来吧！动物之森	2005.11.23	335 398套	4 006 379套
5	锻炼大脑的成人DS训练	2005.5.19	44 166套	3 269 644套
6	马里奥赛车DS	2005.12.8	224 411套	2 125 434套
7	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜	2006.1.26	231 770套	1 761 616套
8	任天狗	2005.4.21	135 674套	1 434 131套
9	成人常识力训练DS	2006.10.26	205 733套	1 382 428套
10	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker	2006.12.28	633 084套	1 357 408套
11	轻松头脑教室	2005.6.30	52 525套	1 262 816套
12	宠物蛋的小小小卖店	2005.9.15	107 449套	1 100 051套
13	俄罗斯方块DS	2006.4.27	365 097套	1 021 012套
14	瓦里奥制造 摸摸乐	2004.12.2	117 677套	913 092套
15	星之卡比 多洛奇团登场！	2006.11.2	151 147套	877 759套
16	最终幻想III	2006.8.24	501 701套	868 294套
17	超级马里奥64DS	2004.12.2	120 062套	868 288套
18	时尚魔女 爱情与果实~DS收藏集~	2006.11.22	425 380套	846 183套
19	宠物蛋的小小小卖店2	2006.7.27	181 549套	744 606套
20	口袋妖怪不可思议迷宫 蓝色救助队	2005.11.17	134 776套	695 110套

注：以上销量只包括日本地区，统计的截止时间为2007年6月11日。

2007日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2007年1月1日 HARDWARE >>>

名次	机种	总销量	5月14日～5月20日	5月7日～5月13日
1	NDSL	3 221 285台	123 140台	127 461台
2	Wii	1 644 971台	69 748台	58 644台
3	PSP	917 713台	26 358台	26 097台
4	PS3	421 770台	8 998台	9 627台
5	PS2	337 003台	11 814台	11 311台
6	X360	95 092台	2 219台	2 044台
7	GBM	17 803台	310台	407台
8	GBA SP	16 957台	247台	288台
9	NGC	7 376台	226台	256台
10	NDS	1 976台	71台	81台

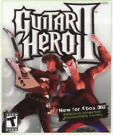
如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国 GAMES 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作　把握游戏流行趋势

统计日期 2007年5月21日～5月27日

排名	游戏名称	厂商 / 发售日 / 类型 / 上周排位	销量	机种
1	口袋妖怪 钻石 · 珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	■Nintendo ■2007年4月22日发售 ■RPG ■上周排位：1	◆本周 111590套 ◆累计 2392922套	NDS
2	Wii Sports Wii Sports	■Nintendo ■2006年11月19日发售 ■SPG ■上周排位：2	◆本周 83272套 ◆累计 3120403套	Wii
3	蜘蛛侠3 Spiderman: The Movie 3	■Activision ■2007年5月4日发售 ■ACT ■上周排位：3	◆本周 56151套 ◆累计 340528套	PS2
4	第一次的Wii Wii Play	■Nintendo ■2007年2月12日发售 ■ETC ■上周排位：4	◆本周 46198套 ◆累计 1187283套	Wii
5	命令与征服3：泰伯利亚之战 Command & Conquer3: Tiberium Wars	■EA ■2007年5月8日发售 ■RTS ■上周排位：5	◆本周 42872套 ◆累计 248263套	X360
6	除暴战警 Crackdown	■Microsoft ■2007年2月20日发售 ■FPS ■上周排位：8	◆本周 35947套 ◆累计 752366套	X360
7	吉他英雄II Guitar Hero II	■RedOctane ■2007年4月3日发售 ■MUG ■上周排位：–	◆本周 35248套 ◆累计 2488707套	PS2
8	美国棒球联盟07 MLB 07: The Show	■SCEA ■2007年5月15日发售 ■SPG ■上周排位：–	◆本周 34501套 ◆累计 87246套	PS3
9	蜘蛛侠3 Spiderman: The Movie 3	■Activision ■2007年5月4日发售 ■ACT ■上周排位：7	◆本周 34397套 ◆累计 304959套	X360



10 吉他英雄II X360

Guitar Hero II

■RedOctane ■2007年4月3日发售■MUG ■上周排位：10

作为一款在欧美拥有超高人气的音乐游戏，本次推出的X360版将作为游戏灵魂的音乐增加到了74首，只要通过浅显易懂的练习模式之后，任何玩家都可以轻松享受游戏所带来的激情与喧哗，另外在支持双人的"协作模式"中与好友合奏也是一件让人兴奋的事情。

本周：**32 988**套　累计：**678 126**套

统计日期 2007年5月28日～6月3日



1 极限竞速2 X360

Forza Motorsport 2

■Microsoft ■2007年5月29日发售■RAC ■上周排位：–

游戏无论是操作还是画面都达到了目前同类游戏的高水准，利用比赛获得的奖金可以购买各种涂装来打造属于自己的个性车体，并且玩家还可以将它们上传到官方卖场供其他玩家购买，将比赛之外的乐趣发挥到了极致，缺乏动听的音乐应该算是游戏比较突出的缺点。

本周：**148 711**套　累计：**148 711**套

排名	游戏名称	厂商 / 发售日 / 类型 / 上周排位	销量	机种
2	马里奥聚会8 Mario Party 8	■Nintendo ■2007年5月29日发售 ■ETC ■上周排位：–	◆本周 140775套 ◆累计 140775套	Wii
3	口袋妖怪 钻石 · 珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	■Nintendo ■2007年4月22日发售 ■RPG ■上周排位：1	◆本周 97500套 ◆累计 2490422套	NDS
4	Wii Sports Wii Sports	■Nintendo ■2006年11月19日发售 ■SPG ■上周排位：2	◆本周 90878套 ◆累计 3211281套	Wii
5	暗影狂奔 Shadowrun	■Microsoft ■2007年5月29日发售 ■FPS ■上周排位：–	◆本周 64591套 ◆累计 64591套	X360
6	第一次的Wii Wii Play	■Nintendo ■2007年2月12日发售 ■ETC ■上周排位：4	◆本周 49888套 ◆累计 1237171套	Wii
7	蜘蛛侠3 Spiderman: The Movie 3	■Activision ■2007年5月4日发售 ■ACT ■上周排位：3	◆本周 36900套 ◆累计 377428套	PS2
8	吉他英雄II Guitar Hero II	■RedOctane ■2007年4月3日发售 ■MUG ■上周排位：7	◆本周 33101套 ◆累计 2521808套	PS2
9	致命格斗：末日战场 Mortal Kombat: Armageddon	■Midway ■2007年5月29日发售 ■FTG ■上周排位：–	◆本周 32912套 ◆累计 32912套	Wii
10	命令与征服3：泰伯利亚之战 Command & Conquer3: Tiberium Wars	■EA ■2007年5月8日发售 ■RTS ■上周排位：5	◆本周 32674套 ◆累计 280937套	X360

风间仁 STORY

在打倒曾祖父三岛仁八后，成为三岛财阀新首领的风间仁，利用私人部队"铁拳众"的活动在世界各地煽风点火，让世界陷入混乱的漩涡之中。在各大国的军事力量消耗殆尽后，三岛财阀出动强大兵力轻松占领了油田、太空站等重要的能源供给点，随后宣布独立并向全世界宣战。三岛财阀具有惊人的财力和先进的科技，似乎已经没有人能够阻止财阀在风间仁的领导下一步步站到世界的顶点。就在此时，一直与三岛财阀作对的"G社"站了出来，以救世主的身分与三岛集团展开激烈的对抗。而风间仁也获得了情报，暗中操纵反抗势力与自己作对的正是自己的父亲三岛一八！之后G社以巨额奖金悬赏缉拿风间仁，而风间仁也以主办者的身分宣布第6届铁拳大会的召开。



■在赏金猎人们闻风而动的同时，风间仁宣布举办铁拳大会有点不可理喻。以征服世界为目标的他，究竟目的何在呢？

令人震惊的重大剧情疾速公开！

铁拳6		NBGI	FTG
ARC	TEKKEN 6		日版
	预定 2007 年	1～2 人	售价未定
	对应周边未定		

《铁拳6》自今年2月的日本街机展（AOU2007 Amusement Expo）公开以来，已经有一段时间没有新消息公布了，对于关注"《铁拳》系列"的3D格斗游戏爱好者来说，也已经把《铁拳6》的第一段宣传影像翻来覆去、一帧一帧地看了个透彻。好在最近，NBGI适时公布了《铁拳6》的最新情报，除了第三名新角色米盖尔外，还有一系列的重大剧情一举公开，剧情派玩家在上一作中留下的疑问基本上都在此次的官方剧情中被解答。以下内容，广大"铁拳迷"千万不要放过一个字哦！

文 胜负师 美编 NINA

惊人的剧情 故事的开端

上一作的结尾即是这一作的开端，这可以说是"《铁拳》系列"的传统了，在玩家们猜测官方结局的同时，其实也就是在猜测新作的开篇剧情。而此次，官方设定风间仁取得最后的冠军，只是在打败了父亲、祖父和曾祖父之后，他的做法却令人震惊……

《铁拳6》序幕

在充满了众多谜团的第5届铁拳大会中，主办者三岛仁八与风间仁展开了殊死决战，最终以风间仁的胜利为本次大赛划上了句号。

此后，风间仁成为了三岛财阀的新首领，而他突然派出装备精良的私人部队"铁拳众"，进行各种特殊工作和情报活动。势力庞大的三岛财阀让世界各地的人们陷入疑神疑鬼的状态，常为了些微不足道的小事而相互争斗，而这些暴动和内乱最终演变为大规模的战争。

在世界陷入动荡、国家失去力量的同时，三岛财阀投入了积蓄已久的战力，并发出了三岛财阀的独立宣言，向全世界宣战！

强大的三岛财阀可谓势如破竹，渐渐掌握了世界的领导权，但同时，对抗三岛财阀的"G社"也开始频繁活动。在各地积极讨伐三岛财阀的G社被全世界奉为"救世主"，受到狂热的支持。最后G社甚至发布消息，只要能活捉三岛财阀的首领风间仁，就能够得到巨额奖金。

风间仁似乎正等着这样的消息公布，三岛财阀的正面回应就是"THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 6"的召开。

想要扬名立万、以奖金或以复仇为目的的形形色色的武道高手在比赛地汇聚，第6届铁拳大会就此拉开了帷幕……



©1994-2006 NAMCO BANDAI Games Inc.

此前相关报道 第一报 Tol.173 P16

铁拳6第三名新角色高调登场

米盖尔 STORY

米盖尔是个十分讨厌受束缚的人，因此他一直醉心于自己随心所欲的独行侠式的生活。虽然他出生于家教严格的大家族，但他那种冲动的性格令他为家族和周围的人所疏远，与双亲的不和更使他在年仅15岁时便离家出走，一直寄居在朋友的酒吧中。米盖尔有一个温柔善良的妹妹，时常瞒着家人来看望自己倔强的哥哥，她是米盖尔心目中惟一可以敞开心扉、特别对待的亲人。直到有一天，妹妹对他说："我要结婚了！"米盖尔听后异常失落，他恨不得把那个想要和自己妹妹结婚的男人给杀了。婚礼那天，因为双亲在场，米盖尔并没有露面，而是在教会外远远地看着携手走上红地毯的一对新人。披上婚纱的妹妹如此美丽动人，心情复杂的米盖尔仰望蓝天，此时有一支战机编队从上空飞过……还没等他反应过来，教会中央发生猛烈的爆炸，强大的气流将米盖尔掀出几丈远，剧烈的疼痛让他差点失去了意识。此时的米盖尔却不顾一切地冲进教会，在遍地的尸体中他找到了自己的妹妹，只是雪白的婚纱已经被染成了红色。米盖尔泣不成声，如野兽般的怒吼在断壁残垣中回荡……之后，米盖尔查到这场轰炸是三岛财阀所为，于是他带着满腹仇恨参加了第6届铁拳大会，发誓要让三岛财阀的新首领风间仁血债血偿。





孤傲的拳侠

米盖尔使用的是自创的"我流"拳法，以大开大合的拳脚打击对手。虽然以格斗技来说，米盖尔只能算是个外行，但要是被他势大力沉的攻击命中的话，那也不是闹着玩儿的。正因为他的打法完全没有架势和套路可言，所以总能以豪快而猛烈的攻击取得压倒性的胜利。





▲米盖尔街头流氓似的打架技法完全没有章法可言，攻击出自他钢铁般的躯体和生存的本能，豪快的打击技让对手避无可避。身上散发出的成熟男子魅力与魄力的米盖尔，可以说在《铁拳》系列"中从未出现过同类角色，这可能会让他成为《铁拳6》中的新人王。

在上一次的《铁拳6》前线中，已经介绍了本作中的两位新角色——八极拳少年雷奥和神秘的女性角色萨菲娜。这一次，他们两人的故事背景也将一并公开，对于两人身分的猜测也会有一个准确的答案。而通过最新公布的游戏截图，我们也会进一步了解新角色招式的特点，两人的2P服装也十分抢眼。相信结合换装系统，他们的个性会进一步发挥出来。

灵动的幼鹰





雷奥 STORY

雷奥的父亲是世界知名的探险家，而母亲则是超大型企业"G社"的主管。但出身非比寻常的雷奥却也有着常人所没有的悲惨经历。在雷奥年幼时，自己十分尊敬的父亲就在一次洞穴勘探中失踪，可谓九死一生。雷奥从此便以成为父亲那样的探险家为人生的目标。在母亲的悉心照料下，雷奥成长为一个正直勇敢的少年。但是有一天，与他相依为命的母亲惨遭杀害，平静而幸福的日子一去不复返。悲痛欲绝的雷奥内心一直难以平复，但警方却在未做任何说明的情况下突然停止了对母亲案件的调查，这使他下决心要找出真凶。调查中，一个名字慢慢浮出水面，那就是G社中握有实权的男子——三岛一八。但此时的G社因为对抗野心勃勃的三岛财阀而成为世界的英雄，要想接近一八谈何容易。不过天无绝人之路，雷奥得知第6届铁拳大会即将召开，而一八会亲自参加大会，这是千载难逢的报仇良机。于是雷奥也前往了铁拳大会的会场……



▶ 1P服装是便于活动的工装裤和夹克衫，与《饿狼传说》中吉斯的儿子洛克十分相似。2P服装是纯白的礼服，如果再加个眼镜，那分明就是《史上最强弟子兼一》里的第一拳豪奥丁。

萨菲娜 ZAFINA

妖艳的肢体



萨菲娜 STORY

萨菲娜生于一个从古代王朝开始便代代相传的专司消灭灾患的祭司家族。优秀的血统让萨菲娜具有相当高的灵力，因此从小她就接受严格的训练，担负起守护王家陵墓的重任。几年前，家族所守护的陵墓遭到了异国武装集团的袭击，萨菲娜仅凭借个人的力量就消灭了来犯的敌人。此后，她接受了家族长老的指示，开始专门负责暗杀的任务。另一方面，她也活用自己的灵力，以占星术师的身分为掩护进行活动。然而最近，她占卜出的结果皆为大凶之兆，其内心的不安也逐步扩大。终于，她忍不住去询问长老。长老告诉萨菲娜一个很少有人知道的古代传说，传说中预言，当力量足以动摇世界的两颗凶星相遇时，他们一族世代守护的恶魔封印就会被打开，世界也会因此走向灭亡。听完这一席话，萨菲娜决心消灭这两颗动摇世界的凶星，于是便前往凶星所在的东方，开始了她的救世之旅。



▶1P服装是具有浓郁异国风情的民俗服饰，至于2P服装则很有中国风，类似于旗袍的变种，与安娜的风格有一些相似。



◀▲萨菲娜使用的是家族代代相传的暗杀术，招式有动物的特征，体势很低，以攻击下盘为主，看来是个很难对付的角色。



2P服装

新场地介绍

《铁拳6》中的场地数量会超过《铁拳5 暗之复苏》，通过次世代基板的强劲机能，场地和背景的逼真感也将大幅提升。另外，除了有墙壁、围栏等障碍物的场地外，"《铁拳》系列"传统的无限远场地也会在本作中出现。这里先介绍几个新场地，随着开发的推进，成品的完成度应该会更高，效果也会更加惊人。

殖民卫星





▲前作中殖民卫星的一角。这是个十分明亮的场地，虽然周围的装饰有着中世纪欧洲的风格，但地表的陷落，建筑物的倾斜都有着超现实的感觉。

湖畔树林





▲与《铁拳4》的丛林场地十分相似，有着丰富的植被。但因为4代中的一些革命性设计并不受欢迎，因此这个场地中应该不存在高低差。

深山雪原





▲这是"《铁拳》系列"中第一次加入雪景。移动时的脚印，倒地后留下的印记，这些对于次世代来说都只能算是基本功，不知还会有什么特别的效果。

楼顶平台





▲在《铁拳5》中也有类似的场地，不过这一次所在的是一栋不太高的旧楼，一条轻轨从楼的上方通过，四周的摩天大楼也把这个场景围成了个盆地。

历代登场角色陆续参战



三岛一八 STORY

在杀死了G社的干部后，三岛一八成功支配了能与三岛财阀相抗衡的G社。而此时的世界，已经因为风间仁所统率的三岛财阀引发的战争而混沌不堪。一八当然不允许自己以外的人来支配这个世界，于是集结G社的战力，在世界各地与三岛财阀展开正面冲突。但这样的行动却被世人误认为英雄之举，G社在全世界的威信也越来越高。为了对世界的风潮最大限度的利用，一八还发出了生擒风间仁的巨额赏金通缉令。而此时的三岛财阀却以召开第6届铁拳大会来回应。这一切似乎正中一八的下怀，充满了满足感的笑容在他凶狠的脸上浮现。

三岛一八 KAZUYA MISHIMA



■不是我不明白，这世界变化快。被G社克隆而复活的一八，如今却成了G社的领导者。



三岛平八 HEIHACHI MISHIMA

▲4代中曾放自己一条生路的风间仁态度突然转变，看看愤怒的老爷子这次会有什么表现。

三岛平八 STORY

在杰克部队的自爆攻击中侥幸生还的三岛平八，在第5届铁拳大会中可谓一无所获。大赛闭幕后，失意的平八回到家中，等待他的却是"铁拳众"的袭击……大难不死的平八在逃亡过程中得知三岛财阀的新首领风间仁主办的第6届铁拳大会即将召开，愤怒的平八决定参加大会，夺回三岛财阀的领导权。

吉光 STORY

为同伴报仇而追杀生化战士布莱恩的吉光，最近觉得他手中所持的妖刀吉光的邪气正在急速增加。妖刀吉光是一把渴求鲜血的魔刀，它会令持有者狂暴化。为了抑制妖刀中的邪气，需要不断斩杀恶人。但最近，邪气的平衡因为妖刀力量的增加而被打破。妖刀正在寻求新的宿主。

感应到这些的吉光，为了将妖刀的邪力封印，找到了一把封魔刀，但这只能暂时避免最坏的情况发生。为了让妖刀恢复正常，吉光前往邪恶力量聚集的第6届铁拳大会。"天网恢恢，疏而不漏。"看来恶人们要倒霉了。



吉光 YOSHIMITSU

▲每一代吉光的造型都会发生极大的变化，制作人员对这个角色的钟爱可见一斑。

细节①LOGO变化

也许细心的朋友已经发现，《铁拳6》的LOGO变了。虽然"铁拳"两个汉字依然采用书法风格，但原本位于LOGO中下方的序号6，这次回到了TEKKEN的右边，这样一来就和《铁拳5》LOGO的结构完全一致了。原本的那个6用的是"蜘蛛侠字体"（或者叫"PS3"字体）。也许这么一来倾向性太重了吧，在家用业界形势还不明朗的情况下，NBGI可能是想给自己的重要品牌多留条后路。不过当初已经说了，次世代街机基板是以PS3互换为基础开发的，《铁拳6》是这一基板的打头阵的作品，PS3依然是《铁拳6》移植的第一选择。

旧

新

细节②打击效果





在日本街机展上公布的《铁拳6》正式预告片中，我们看到了一种新的打击效果——透明的半球形冲击波。火花四溅一直是"《铁拳》系列"打击效果的传统，可能制作人员认为半球形打击效果虽然新颖，但还不够劲爆，所以在此基础上又增加了一种线粒状的新效果。线粒火花与球形波一样，发生的位置和方向会与角色招式的发力方向相吻合，最大限度制造视觉上的冲击感。不过从截图推测来看，只有伤害较大的强力招式才会出现这些夸张的打击效果。



本作的可使用角色为系列之最，预计将达到40名左右。现已确认登场的角色有米盖尔、雷奥、萨菲娜、风间仁、风间飞鸟、三岛一八、三岛平八、李超狼、吉光、布莱恩、豹王、花郎、杰克、莉莉、德拉贡诺夫等。



打造年度最强战争FPS巨作！现代战争一触即发！

2005年Infinity Ward的《使命召唤2》制定了次世代游戏的基准，成为首款突破百万销量的X360游戏。在这款游戏完成后，Infinity Ward已经投入《使命召唤4》的开发。为了实现真正的进化，这一次Infinity Ward采用了全新的思路，让《使命召唤》首次突破了二战的框架。制作人Grant Collier表示，其实早在《使命召唤》一代制作完成后，他们就已经构思了现代战争的想法，但发行商Activision为稳妥起见让现代战争的想法一直拖延到了四代。

虽然从二战转移到现代战争，既然是《使命召唤》自然离不开火爆的战场氛围、充满电影感觉的动作场面和令大多数游戏开发者们汗颜的出色画面，而这一切将因为现代化武器的出现而再次实现进化。

文 星夜　美编 NINA

CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE

使命召唤4：现代战争	Activision/Infinity Ward	FPS
多机种	Call of Duty 4：Modern Warfare	美版
	预定2007年11月　1～16人	59.99美元
	对应平台为PS3、X360	

顶级剧作家加盟

游戏讲述了发生在近未来的一场虚构的战争，一位叫做Zakhaev的军阀正在酝酿一场将危害到全球和平的巨大阴谋，并取得了俄罗斯黑手党等非法组织的资金援助。为了引开美国等势力的注意，Zakhaev在中东地区资助了一场政变。游戏一开始，美国海军陆战队进驻该中东国家进行一次侦察任务，紧接着会发现在这场政变后面更大的阴谋。在游戏中，玩家扮演的是英国空军特别部队的突击队士兵、俄罗斯战士或者美国海军陆战队侦察兵。玩家可以通过游戏的读盘画面了解部分剧情，从Infinity Ward目前的演示来看，一个大型任务的读盘时间是10～15秒钟。

与前作一样，《使命召唤4》也将会有多条剧情主线，总共发生在30天的时间内，在剧情结构上很有《24》的风采。实际上本作邀请了很多出色的电视剧本作家，具体都有哪些作家参与，Activision会在近期公布。可见本作对于剧情是非常重视的，因为本作将会通过剧情将极为丰富的任务类型串在一起，例如间谍行动、小队行动、坦克和直升机行动、护送重要人物、甚至扮演直升机上的机关炮手。



▲画面中亮处与暗处的强烈反差以及特殊的实时后期处理效果展现出CG动画般的画面感觉。

©2007 Activision Publishing, Inc.



■烟雾效果与《COD2》相比进化不大，不过《COD2》本身已经是相当惊人了。

★现代化武器★

制作人Grant Collier表示，他们在制作《使命召唤2》时，经常碰到很多约束，因为他们想要添加的很多内容无法在二战的时代背景下实现。如今将战争舞台换成了现代，特种部队步兵、装甲车与战斗机的联合闪电作战成为可能，而敌人也是训练有素，有着高速作战的能力。

例如在目前的演示中，可以看到敌人从200多米高的直升机上通过绳索迅速降落到基地中。玩家可以使用火箭发射器将直升机击落。

本作在开发过程中得到了美国海军陆战队和英国空军特别部队的支持，总共收录了70多种武器，这些武器都是根据现代战争中的常用武器制作，包括.50口径狙击枪，和能够穿透水泥墙的M-249 SAW机关枪。此外，玩家还可以呼叫空中支援，例如呼叫一架F16战斗机将整座建筑夷平。

★关卡演示★

游戏任务从一架直升机中开始，这相当于本作的一个训练关。直升机在海中的一艘油轮上空盘旋，深夜里风雨大作，海面波涛汹涌。特种兵们将面罩拉下，降落到甲板上。油轮在波涛中摇摆，惊涛骇浪敲打着甲板，在空中激起巨大的浪花。直升机先干掉了高层甲板上的一批敌人，然后特种兵们开始行动。这段开场画面已经体现了《使命召唤》标志性的气氛营造能力。

Collier演示的另外几个任务都是发生在中东，很有《黑鹰降落》的感觉。在一个关卡中，一群美军步兵来到了某中东城镇的街头，结果在广场中心遭到敌人的伏击，随后展开了激战，典型的“COD式”战地氛围在中东街头重现。





▲人物轮廓的边缘光体现了本作的新光影技术，并且可以让玩家在黑暗的环境中看得更加清楚

核战威胁？

虽然目前并没有公开详情，但在Infinity Ward演示的关卡选择画面中可以看到这么一个任务“ICBM”（洲际弹道导弹）。随后Infinity Ward演示了通过本作的实时后期渲染效果处理的导弹发射场面。当问到这个任务的详情时，开发人员说：“这个关卡中有剧透内容，所以不能详述。”不过Collier补充说：“你将到达的某些地区因为大爆炸而严重烧毁。”从各种迹象推断，莫非本作将涉及核武器？



★画面进化★

目前公布的游戏画面无论是对画面细节的逼真刻画，还是整体的火爆感觉，都令人称道，不过有些玩家可能会担心帧数问题。对此，Collier说：“60帧的画面对于我们来说是非常重要的，有人可能会觉得30和60帧差别不大，而我们认为60帧的画面会带来更强的真实感。因此保持60帧的画面是我们的底线，任何会造成帧数降低的东西都会被我们放弃。”在保证帧数的情况下，Infinity Ward竭尽所能让画面更加华丽。本作采用了画面后期处理技术，美工可以对各个场面的光影效果进行单独调整，直到其臻至完美。



“我们的目标是成为今年最让人无法自拔的FPS游戏！”——制作人Grant Collier



▶汽车遭到一定程度的损坏后，就会着火爆炸。

发生在身边的恐怖传说 序幕即将揭开！



恐怖游戏打着"根据真人真事改编"这个宣传口号已经越来越得心应手了，"根据真人真事改编"通常有几个含义：一是挑起大家的好奇心，二是增加故事的恐怖氛围和真实感，三还能让大家都参与进来，写剧本的创意都省了。本作除了这三个好处照单全收，还下血本请来明星实力派作家参与剧本写作，更将真实地名引入游戏之中，看来是铆足了劲要让玩家惊悚一回。

文 玛娜 美编 NINA

四八（暂名）	Banpresto		AVG
PS2	四八（仮）		日版
	预定 2007 年秋季	1人	售价未定
	对应周边未定		

早在2006年1月，Banpresto就公布了这款恐怖游戏的情报，但是进一步的情报则在最近才公开。本作是一款构思相当特别的恐怖AVG，和曾经一度盛行于日本动漫杂志上的"读者提供故事"一样，本作初公布的时候就开始在全国范围内征集恐怖传说，由读者将自己身边发生的怪谈或是听说的都市传说投稿到官方网站的BBS上，这些故事只要是合法且不侵害他人权利的就可以向官方投稿。获得官方认可的故事将可能会被收入到游戏中，而投稿者也会有相应的报酬，最终筛选并由豪华的作者阵容修改制作成游戏。

由于本作在全国范围之内征集怪谈，故事也将在日本全国47个都道府县的广阔舞台上展开，各地间各具特色的恐怖怪谈都会以实际地名重现玩家眼前，在各地间来回并阅读该地盛传的恐怖传说，这个恐怖之旅就是本作的最初构思。



▲《四八》(暂名)这个名字的含义，难道预示着除了47个都道府县之外，还有其他的隐藏秘密？

▼在日本全国的都道府县中来回，阅读恐怖的故事，真实的地名设定对于日本玩家来说应该还是具有一定吸引力的吧。



所有场景都是实地拍摄取材！

在制作恐怖游戏的过程中，必不可缺的一步就是所谓的"实地取材"！除了可以寻觅到各地截然不同的风土人情之外，还可以用照相机捕捉可能让玩家颤抖的任何一个场景，重现读者投稿中描述的场面，挖掘自己隐藏的灵感(据说对恐怖游戏进行实地取材的时候经常遇到各种怪事，希望他们没事……)。



本作中一共用到了数千张实地拍摄的照片，在经过后期制作后，每张照片都将带给玩家以诡异的氛围。

▶在门的尽头，好像有什么奇怪的东西飞出来的样子。





◀在深山里发现的诡异卡片，纸上写的咒语有什么含义？

"恭喜你中选了！"

——在接到了一通电话之后，我被告知通过了测试，成为一款名叫《四八》(暂名)游戏的参与者。开始的时候，我对其不以为然，但是……



打开恐怖之门的电话

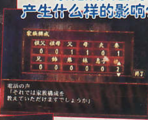
在游戏的开始，玩家将会接到一通"当选电话"，之后便要输入自己的姓名和出生地等基本情报，将自己出生地的剧本读完之后，就可以使用"契力"点数打开全国范围内的剧本，在游戏中，这些基本资料将会对游戏的进程产生各种微妙的影响，随着阅读的剧本增加、各地居民情报不断登录更新、以及阅读剧本顺序不同也会使游戏产生一定的变化。可以说本作是一款重点在于营造真实感和参与感的恐怖文字游戏，不过可惜的是国内玩家就无福体验这种身在游戏之中的投入感了。

输入出生地点



▲输入基本资料，出生地将是关键中的关键！

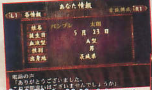
家庭成员会对游戏产生什么样的影响？



◀然后是家族成员的资料，也许游戏会根据这些资料安排不同的恐怖内容？

确认输入的资料正确

▶最后是个人情报，血型，性别和出生日期，你所输入的出生日期也许会变成某个剧本中的一组恐怖数字。



登场的人物们

▼在各地邂逅的人物都会登录到自己的手册里，除了看他们的基本资料之外，还可以确认他们是否还生存着。



©BANPRESTO 2007

各地恐怖传说大体验

在《怪谈新耳袋》、《流行之神》等游戏中，都市恐怖传说这个词开始被我们所熟识，所谓的都市恐怖传说，就是人们以口耳相传的方式将发生在都市之中的恐怖传说传递下来，像是"裂口女"、"人面狗"等故事。这些恐怖的传说往往没有人知道它究竟怎么诞生，怎么流传起来，却已经与古代鬼怪传说一起成为了恐怖游戏的主要素材。本作目前公布了四个剧本的情报，其中包含了鬼怪传说和都市传说，让我们先来体验一下这些故事能否让秋季的寒意更甚吧。

基督之墓（青森县）



恐怖的人偶讲述了一个"基督之墓"的故事，故事在不紧不慢、和缓平淡的语气下展开，但是反倒让整个剧本都笼罩在异常不安的气氛之中。



▶面容安详的人偶，露出了一抹笑意的嘴角使其看起来似乎隐藏着很多秘密。

额头上有十字形痕迹的人偶

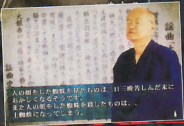


▲在资料馆的厕所里，据说好像存在着"灵魂的通道"……

土蜘蛛（奈良县）



土蜘蛛是自古以来便流传下来的民间传说，在这个剧本中，我们将重新体验这个传说，但是不要认为故事会这样简单地结束，在剧本的分歧处，将出现难以想像的转折。



▶老者将会给我们讲述关于土蜘蛛的传说。



难以预料的剧情展开！

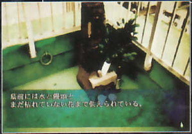
幽灵宾馆（鹿儿岛县）



作为一个有名的观光胜地，鹿儿岛县的剧本将舞台架设在了宾馆之中，人来人往的地方偶尔会出现各种难以解释的怪异现象，在这里，玩家将看到有这些恐怖体验的人们的描述。在浴缸中洗澡的时候突然出现的无数头发；难以描述的奇怪声音……

悲剧的舞台等待您的到来





◀鹿儿岛流传的「幽灵宾馆」怪谈，在天台上据说立着一座谜一样的墓碑。

仙吉地藏（爱知县）

该剧本的风格相当与众不同，它由昭和初期的长篇连环画剧《仙吉地藏》为原型，描述了一个名叫仙吉的人，尽管魂魄进入了牛的身体也坚持为主人尽忠的感人故事，富有特色的描绘手法仿佛把人带入了童年的连环画时期。



◀魂魄进入了牛的身体里的仙吉咬住了恶棍的喉咙。



带有一丝悲伤的感人篇章



▶大家为了仙吉的忠义而感动，将他作为地藏供奉起来。

豪华的作者阵容参与剧本写作！

本作中邀请到了数名正当红的知名实力派作者为游戏进行剧本方面的制作，本作的剧本质量让人大可放心，同时，这些作者也会在游戏中作为角色登场，FNAS大可以去一览他们的行踪。



伊藤润二

知名恐怖漫画家，1963年出生于岐阜县，其作品以匪夷所思的想像和"不解释原因，只描绘现象"的创作原则为特色，受到了大量恐怖文化爱好者的膜拜，绘有《富江》、《漩涡》、《双一》、《十字街头的美少年》等大量代表作。



稻川淳二

1947年出生于东京都，曾经从事过工业设计师和演员两个行业。由于曾经担当过鬼怪故事的解说所以广为人知，他每年都会举行一次全日本鬼怪故事循环演讲，今年已经是第15个年头了。

筒井康隆



1934年在大阪市出生，知名小说家、剧作家，对科幻、推理、纯文学、娱乐等各种风格皆得心应手，因为作品影响力广而时常在ACG中被人KUSO致敬。代表作有《穿越时空的少女》、《帕布莉卡（红辣椒）》、《家族八景》等，此外他还参加了不少影视作品的拍摄。



《超级机器人大战 原创世纪合集》发售的日子临近了。在此之前，无数的热血机战FANS已经期待了无数个日日夜夜，"《原创世纪》系列"那庞大的世界观以及原本应该无限华丽的热血战斗动画一直是玩家们所向往的，无奈GBA那有限的机能根本无法满足大家的需要。不过，这一切都将成为过去，2007年6月28日，真正的"原创世纪"将正式登陆PS2，它的素质绝对不会让玩家失望。原创、热血、友情以及被重新诠释的战斗，一切的一切都将在这款《原创世纪合集》中彻底爆发，而在这之前，我们所能做的，就是进行最后一次的战斗动员。热血的超级机器人战队，出发！

文 火焰魔神 美编 菲菲

游戏Gamehall 光环影·像·收·录

PS2	超级机器人大战 原创世纪合集	Banpresto	S・RPG
	スーパーロボット大战 Original Generations		日版
	2007年6月28日	1人	6980日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上

起点

当人类的文明迈入了被称作新西历的时代，距离人们最初进军宇宙已经有两百年的历史了，然而，人们的生活方式却依然停留在21世纪初期的水平。这一切都是因为陨石坠落地球而引起的灾难所致，直到有一天，人们发现这些陨石并非天然物体而是人工制造。

人们还发现，在陨石的内部，有一种被称之为Extra Over Technology（亦缩写为EOT）的超越人类文明的先进科技。为此，地球连邦政府针对EOT成立了特别审议会和EOTI机关以便进一步调查研究，EOTI机关的重要人物比安·佐尔达克博士根据最新的研究结果向政府发出了警告：针对接连不断发生的迷之陨石事件，地球很可能受到地外智慧生物的侵略！也正是为了对付随时可能发生的来自外星人的侵略，人形机动兵器Personal Trooper（亦缩写为PT）的研制工作在极为保密的环境下展开了……



本作中登场的合身凯撒是由大张正己对1994年SFC动作游戏《伟大的战斗Ⅳ》中合体凯撒的重新设计。原作中的合体凯撒是由罗亚、奥特曼、高达以及假面骑士四个角色共同驾驶的。

在东京的浅草，居住着一个名叫喜三郎的发明家，被称为合身凯撒的超级机器人是他花费多年心血的杰作，在制造过程中，喜三郎将一些来历不明的神秘机器人的部件运用其中。作为普通高中生的东间浩太是一个充满正义感的热血少年，他也是喜三郎的孙子，与受伤的战士罗亚的相遇改变了他的一生，每当浩太与罗亚心灵相通，就是浩太变身为战士罗亚之时，而战士罗亚正是热血超级机器人合身凯撒的驾驭者！



机械设定：大张正己

©SRWOG PROJECT ©BANPRESTO 2007

XRAM-006VC SIEGERLION



胜利者利昂

机械设定：小野圣二

胜利者利昂是将于本作中登场的全新原创机体。是雷欧娜的恋人达克斯以原雷欧娜专用机伽利昂为基础，加入最新的PT制造技术开发出来的机体，比以往的系列机型有明显的性能提升。

身为名门之后的雷欧娜拥有冷静的头脑和良好的个人修养，当然，驾驶技术也是无可挑剔。但正是因为她那过于强烈的存在感，让身边的人都不得不敬意疏远她。游戏初期的雷欧娜身处与连邦水火不容的DC军，她用自己那独特的理念贯彻着属于自己略显孤独的战斗。

EG-X SOULGAIN



夺魂者

机械设定：齐藤和卫／藤井大诚

阿克塞尔·阿尔玛所驾驶过的特机。属于纯粹的格斗型机体，主要攻击方式是拳和肘，操作方式是能够映射机师思维的直接反馈系统，本机的装甲拥有少见的自我修复机能。该机的最初登场是GBA上的《机战A》，闯入当时正在进行的L5战役，是被连邦军称为"胡子男"的迷之机体。

ART-1
ADVANCED
REAL PERSONAL
TROOPER TESTTYPE-1



机械设定：KATOKI HAJIME

这是一款在"RXR计划"下诞生的次世代主力PT的测试机。RXR计划是曾经进行的、利用异星人超技术"EOT"开发新型兵器的"SRX计划"的延续。SRX计划重视对异星人技术的开发和利用，在此计划下开发出来的"凶鸟"的部分型号曾经发生过灾难性的事故。相比之下，RXR计划更重视提高新兵器的安全性，可以说，这款ART-1是在原来SRX计划中的R-1和凶鸟基础上的有机结合，并且在性能上有显著的提高，而它的驾驶员正是R-1的测试者、SRX小队的伊达隆盛。

PTX-001RV GESPENST
TYPE-RV



亡灵·RV型

机械设定：射尾卓弥

以PTX-001R为蓝本、针对基力亚姆·耶伽而特别强化的专用机体，与普通型相比最大的外形变化在于背部的大型辅助飞行装置，武器方面则配备了高威力的光束加农炮。

隶属地球连邦军情报部、头脑冷静处事沉着，最擅长处置棘手的突发事件。除此以外，作为驾驶员的基力亚姆也同样是众所周知的ACE。不过，如此完美的他，想必也隐藏了某些不可告人的秘密。

全新的战斗系统！全新的战斗

全新定义的小队系统

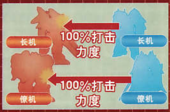
《原创世纪合集》最大的亮点便是全新的“双机小队战斗系统”。这个系统允许玩家将地图中的两台机体合并到一个单元格中组成小队，与《第三次机战α》不同的是，本作中的小队并不能在战斗开始前进行随意编排，而是需要在战斗开始后方可自由组合。组队的要求比较简单，只要临近的两台机体气力达到规定数值，那么便可在指令菜单中找到“合流”的选项，成功合流后，主动选择组队的那台机体便会成为小队的长机，另一架则自动成为僚机，只有小队中的长机可以在地图上得以显示。





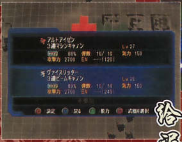
针对敌方小队的个别攻击

选择“个别攻击”，便可令己方小队的两台机体分散火力攻击敌方小队的机体。用我方小队中的长机攻击敌小队中的长机，相应的，以我方小队中的僚机攻击敌方的僚机，在这种攻击模式下对敌方双机的损伤度都会达到100%。同样的，如果利用双机小队进行援护攻击，那么进行援护中的长机和僚机也会分别对敌方的长机和僚机实施攻击。



攻击模式的选择







给予敌人滴水不漏的迎头痛击！

▲选择“个别攻击”后，可以在武器选择界面分别选择长机与僚机要使用的武器。

针对敌方单机的集中攻击

在选择攻击模式时指向“集中攻击”，便会展开针对敌方单机的集中打击，在需要快速消灭敌方战斗单元或者重创BOSS级机体时会有明显的作用。发动集中攻击后，首先选择敌方小队中将要被优先打击的对象，然后便是武器的选择，接下来战斗就会开始。需要注意的是，在集中攻击中，我方机体给予敌人的损伤度并不完全相同，如果选择集中攻击敌方长机，那么只有我方长机才会给予对方100%的损伤，而我方僚机只能发挥65%的打击力度；相反，如果集中攻击敌方僚机，我方的僚机则可以发动威力100%的打击，而长机的打击力度将下降到只有65%。在集中攻击的同时仍然可以发动援护攻击，此时我方的主攻小队和援护小队将同时向敌人的单机发动攻击，那将是具有压倒性优势的波状攻击！







▲选择集中攻击后，接下来便是针对敌方单机目标的深度打击！



▶被攻击对象很容易被瞬间击破。





理念！全新的《机战》体验！

单机针对敌小队的全体攻击

“全体攻击”是指选择己方小队中的任意一台机体对敌方小队实施的全体攻击。当选择这种攻击模式的时候，只要机体的武器种类中存在“ALL”字样的对敌全小队打击型武器，此种攻击模式便可发动。发动全体攻击时，我方长机只能对敌方长机实施威力为100%的打击，而对于敌方僚机，发动攻击的威力则将为65%，选用僚机实施全体攻击时的情况与此类似。如果己方小队中的两台机体同时存在可对敌方实施全体攻击的武器，那么就可以同时发动两次全体攻击。需要注意的是，全体攻击并不能同个别攻击同时发生，如果小队中只有一台机体拥有可实施全体打击的武器，那么该小队只能在一回合战斗中使用一台机体发动全体打击，另一台机体则无法投入战斗，因此，合理搭配小队成员是十分重要的。





▲选择可以进行全体攻击武器，武器的后面将会出现“ALL”的字样。



▼小队双机同时发动的全体攻击，作战效能大幅提高！





▲敌小队遭到重创！





▶单机进行的全体攻击

最多可攻击四架敌机的双重攻击



“双重攻击(ダブルアタック)”是指同时针对两个临近的敌方小队所发动的攻击模式，该攻击模式发动的前提是己方机体的武器种类中存在带有“ALL”字样的武器，只要地图上存在两个相互临近的敌方战斗单元，不论我方是单机还是小队中的任何一台机体，都可以发动双重攻击。如果满足发动双重攻击的时候，敌方的两个战斗单元都是以小队形式出现，那么本次攻击便可出现打击对象为四个目标的复数攻击。不过，此时我方机体能够给予敌方僚机的损伤度仍然只有65%。







◀▼在战斗前的准备界面中，我们可以清楚地看到被复数锁定的敌方目标。



新作短波 FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息
开拓你的游戏视界

主持人语

6月开始就渐渐有很多好玩的游戏与大家见面了，不知道各位玩家都作好将自己的腰包掏空的觉悟没。在这次介绍的新作中主持人对《审判之眼》情有独钟，觉得万字牌如果和SCE合作推出万字牌的卡片游戏的话那一定会很轰动，毕竟能够看到卡片上那些精美图像的立体形态是件让人高兴的事情。《一骑当千》的游戏版让人小小地惊讶了一下，看来走光依旧是卖点，不过这样的游戏销量会有多少主持人并不看好，有猎奇心理的玩家可以去尝试一下。

审判之眼

卡片游戏的高阶形态

PS3 TAB ■THE EYE OF JUDGMENT ■日版 ■SCE ■预定 2007 年秋



■9个格子只要占领了5个就会获得胜利。

熟悉卡片游戏的玩家对《游戏王》的原作肯定有印象，都希望能像里面那样让自己卡片上的怪物立体化，而这款《审判之眼》可以说完成了各位卡片玩家的第一个“家庭梦想”。（笑）本作游戏时玩家的牌库为30张，游戏会附带一个摄像头，当它捕捉到卡片上的数据后卡片上怪物的形象就会在电视屏幕上以3D多边形形象出现。游戏的战场是一个3×3的场地，当然，游戏也同捆一个相应的场地盘，当某个玩家占领了5个格子后就会取得胜利。游戏中复杂的数据都会自动计算，所以玩家玩起来不会太累。另外，本作是全球同时发售，对应网络对战，所以发售当日各玩家就可以与世界各地的其他玩家一较高下了。



■游戏中怪物做得非常细致。



■将卡片放在摄像头前屏幕上就能看到立体化的怪物。

［文：邪魔天使］

SD高达G世纪 交叉推进

我们加料，我们延期

NDS S·RPG ■SDガンダム Gジェネレーション CROSS DRIVE ■日版 ■NBGI 预定 2007 年 8 月 9 日





Astray&X Astray 异端高达参战！

作为《SEED》外传的《Astray》和《X Astray》不仅剧情精彩，在其中登场的众多高达更是颇具人气。本次官方公布的是剧中的两台主角机——罗鸳驶的红色异端高达以及丛云劾的爱机蓝色异端高达。引人注目的是，在游戏中专门为这两台机体设计了合体攻击！由此推断，其他作品的相关角色或机体也一定拥有类似的攻击方式，而如果真是如此则本作对FANS将会拥有其他作品难以比拟的绝高吸引力。另外，由于两款新作品的加入，本作延期至8月9日，但从时间上来看这么长的一段时间不应该只是增加这么少内容，相信在日后还会有越来越多的惊喜等待着我们！

以收录500名原作角色以及将近300台机体，更有多达120个关卡为卖点的《SD高达G世纪 交叉推进》，延期至今年8月9日。在官方解释中说明是因为增加了两部新作品的机体，分别是《机动战士高达SEED Astray》以及《机动战士高达SEED X Astray》。除了增加新作品外，本作的两位主角也终于与我们见面了，本作在剧情上将采用双主线的形式，在游戏一开始玩家需要在两个对立阵营中选择其一，而菲奥·克罗福德和妮柯娅便分属于这两个阵营。

登场作品

机动战士高达
机动战士高达 第08MS小队
机动战士Z高达
机动战士高达ZZ
机动战士高达0080 口袋中的战争
机动战士高达0083 星屑回忆
机动战士高达 逆袭的夏亚
机动战士高达F91
机动战士V高达
机动武斗传G高达
新机动战记高达W
机动新世纪高达X
TurnA高达
机动战士高达SEED
机动战士高达SEED DESTINY
机动战士高达SEED Astray
机动战士高达SEED X Astray
以及……



▲《高达X》中的变态兄弟之一奥鲁巴，为什么作为恶角的他会对菲奥的事情这么清楚？





失去一切的悲伤少年

菲奥·克罗福德

由于遭到不明武装集团的袭击，菲奥不仅失去了父亲更由于故乡被彻底摧毁而四处流浪，迫于无奈最终参军并成为MS驾驶员。性格内向的菲奥处事冷静吧不愿与人争执，这令他在战场上能够更准确地把握战况，赢得先机。



失去记忆的神秘少女

妮柯娅

相信所有人看到妮柯娅都会认为她只是个15～16岁的普通少女，但实际上妮柯娅是为了战争而开发的专用生体兵器。为了摆脱成为杀戮兵器的命运，妮柯娅逃离了研究室，但在过程中由于冲击波的影响令她失去了部分记忆……

［文：十六夜］

一骑当千 光明之龙

爆裂斗士热血演出！

PS2 ACT
■一骑当千 シャイニングドラゴン
■日版 ■MMV
预定 2007 年 7 月 26 日





3D 格斗动作游戏《一骑当千 光明之龙》改编自月刊ComicGUM志上的连载漫画《一骑当千》（盐崎雄二原作）。原作的内容讲述了持有封印着三国时代英雄的魂魄的勾玉的众位高中生，为了成为最强的“斗士”而展开了一场生死搏斗，至今为止单行本已经发行了12卷。电视动画版以 UHF 局为中心现今正在播放系列的第 2 部《一骑当千 龙之命运》。



■图中最里面那个角色是游戏原创角色貂蝉。

游戏的舞台依然是原作中的现代校园。主人公正是听从了母亲的吩咐“在东京夺取天下！”，转校到南阳学院的女子高中生孙策伯符，她觉醒成为斗士之后，投身于战斗的旋涡之中。然而，南阳学院的吕蒙子明与许昌学院的斗士对战之际得到的龙玉，却被身分不明的人夺走了，故事就是从这里开始。

游戏模式分为以孙策、吕蒙、关羽、赵云、张飞、刘备这 6 名角色展开的故事篇“爆裂斗士列传”，还有玩家可选择自己喜欢的角色去完成 10 种任务的“石兵八阵模式”等。在这些模式中取得的点数，可以用来提升角色的属性，使角色成长。

说到本作的包装，除了通常版之外，有特典赠送的限定版分别有 2 种“限定爆裂包”。特典的内容有原作者盐崎雄二绘制的BOX、附属的PS2版游戏《一骑跳千！赤壁大跳箱演舞》光盘一张、特别版广播剧《水镜先生的按摩CD》一张。有份参与广播剧的包括孙策（浅野真澄）、吕蒙（甲斐田裕子）、关羽（生天目仁美）、刘备（真堂圭）等届时玩家将能享受到无比性感的声线……

［阳光成员：积木］



■在次世代主机上飞机做得更精细了。

皇牌空战6 解放的战火

体验史无前例的空战临场感！

X360 STG
■ACE COMBAT 6 解放への战火
■日版 ■NBGI
预定定 2007 年内

运用次世代机能、全新的“动态任务”系统

在本作中新加入的系统“动态任务”模式，就是指在一个关卡之中，由玩家选择海陆空三军各自的作战任务，可同时进行 3 种至 6 种的作战任务，然后全军一起出战。其中 1 个作战任务完成后，其它作战任务也会继续进行。这时，玩家可选择下一个作战任务，根据玩家所决定的作战任务的先后顺序，战况会随之发生变化，途中不能读取记录，也不能切换地图。本作不但具有模拟战争游戏的战略性，敌我双方在广阔的战场上全军出击的壮烈战斗画面在次世代主机上也得到了惊人的表现，让人仿佛感到置身于真正的战争之中。



■全新的动态任务系统需要一点时间去适应。

改变战场形势的作战任务

破坏敌人的发电设施！敌军的电力供应中断后，反击能力便会下降。这在前几作中作为单独的任务出现，在本作的“动态任务“系统中，可与其它作战任务相互配合，削弱敌军的力量，使战斗对我军更加有利。

镇压敌军的飞机场，援护我军直升飞机部队！成功后，我军就能利用敌方的飞机场，进行物资补给、武器交换以及回复损伤。因在“动态任务”模式中不能切换地图，所以占领飞机场可是作战的一个关键哦。

援护搭载高性能雷达及电脑系统的电子支援机！在电子支援机的一定范围内，我军会提高战斗力。同时，击破敌军的电子支援机后，敌军的能力也会下降，这都对我军作战有利。援护任务需要利用雷达把握好战场的全体情况。

次世代的战斗舞台



艾美利亚共和国首都 格伦斯美利亚

作为主角所属的国家的首都，是一个繁荣和平的现代化大都市。在摩天大楼耸立的都市上空进行激烈的战斗令人觉得紧张刺激。



山岳都市

原本是个被森林包围着的宁静小都市，现聚集了上万的撤退到此地的艾美利亚士兵，成为了一个重点防御基地。遭受了敌军的连日轰炸后，围困在内的士兵岌岌可危。



大峡谷地带

利用大峡谷的高低差地形建造了大型的水库，给附近的军用设施提供电力。

［阳光成员：积木］

极魔界村 改

为FANS度身订做的魔界村

PSP ■极魔界村 改
ACT ■日版 ■Capcom
预定2007年8月2日

本作作为PSP上的《极魔界村》的改良版，同时收录《极魔界村》和《极魔界村 改》两款游戏，玩家一开始就能选择进行哪个游戏，没接触过《极魔界村》的玩家以低价格就能享受到双倍的乐趣。而且本作难度也有所增加，应该说是FANS的福音还是玩家的噩耗?

本作不仅改变了敌人的出现位置，还增加了探索要素。只要在关卡中取得"扭曲之矛"，就能回到这个关卡收集道具装备等。碰上难以通过的关卡时，只要取得特定的道具就能轻易通过，游戏的探索要素使得玩法更为丰富多样。

本作通关后可以继续进行下一周目。在一周目的最后一关中，打败最终BOSS黑暗阿斯塔罗特继续进行2周目的话，传说中的最强BOSS将会现身。打败它就会迎来真正的结局!

本作的续关有了次数限制，不过玩家只要取得3枚光之戒指后就能增加续关次数，然而光之戒指都是在比较危险的地方，不小心还会为了1枚戒指丢了一条性命……取不取就要玩家来衡量了。

魔法的使用变为蓄力制，也就是说按着攻击键就可以蓄力，松开便会释放魔法。虽然本作取消了魔力槽，但是魔法蓄力时不能紧急回避敌人的攻击，可以说有利有弊。

本篇中的盾不仅可以防御敌人的子弹，还能防御敌人的撞击。但是在受到撞击后，无论是哪一种盾都会被破坏。



丰富的动作要素

利用冲刺就能越过敌人，使用魔法可击破敌人，取得的魔法能自由选择使用。关卡的难度也有所增加，一些高地比较难跳上去，障碍物也增加了不少。不过本作一开始就能使用二段跳，为玩家带来了不少方便。


■游戏的难度依旧很高。

各种各样的武器与甲铠登场!!



更加可怕的魔之铠

魔之铠有两种，装备上正属性的盾就会提高弹跳力和移动速度；反之负属性的盾就会降低弹跳力和移动速度，而且不能使用魔法。


■又看到亚瑟那性感的草莓内裤了。

[阳光成员：积木]


■环境的烘托在游戏中起到了非常重要的作用。

龙穴

抓紧缰绳 驭龙于天空中翱翔吧

PS3 ■ライズフロムレア
ACT ■日版 ■SCEJ
预定2007年秋季

故事背景

故事讲述在一个人类与龙共存的太古世界中，原本在一国统治之下的臣民，由于各自的信仰差异，最终导致国家分裂，"大分裂时期"到来了。依靠修水道种谷物而发展起来的阿利西亚帝国，和因处于严酷的自然环境之中而依靠蒸汽机械的开发技术发展起来的莫凯族的国家，两国之间爆发了一场不知何时才能终结的战争……

华丽而又气势磅礴的战斗

在地上战中出现数万敌军时，主人公可驾驭龙轻松扫除敌人。地上飞溅的泥土尽显PS3强劲的机能，而夕阳也会给人带来一种沧桑的美感。莫凯族也有能驾驭龙或巨兽的敌人，龙与龙之间充满速度感与冲撞感的空战也将是游戏的一大看点。龙的动作要素也是丰富多彩的，细节也很到位，龙与龙的肉搏战也非常具有魄力。游戏中还会出现比山还要大的巨兽敌人，加上运用PS3机能来即时演算的战斗画面，本作将为玩家带来前所未有的爽快刺激感。

真正发挥PS3压倒性机能的次世代大作!

首先本作大量使用了六轴动作感应功能，SIXAXIS（PS3的专用手柄）就像驭龙的缰绳一样，随着玩家的摆动左右倾斜等操作去驾驭龙，游戏的操作非常直观，让玩家容易产生代入感，更轻松地享受到游戏的乐趣。并且本作还完全对应高清电视中最高画质的1080p逐行扫描，使画面具有惊人的震撼力。声音输出方面则是依照国际THX规格，支持对应5.1声道以及7.1声道，画像与声音输出皆达到现阶段的最高标准，这种效果足以带给玩家前所未有的临场感，有如置身于真实的战场之上!


无论是远处升起的烽烟，又或是近处被龙扬起的尘土，龙的咆哮声以及互相撕杀的悲鸣，画与声的震撼配合，很多细节的表现效果让人惊叹。

[阳光成员：积木]

罗恩 Rohn


本作的主人公，阿利西亚帝国城墙的守卫军"天空护卫"中的一名年轻士兵，"天空护卫"的成员被喻为是制御世界的精英战士。



■游戏中的人物造型十分奇特，体现了剑与魔法以及技术的融合。

PC经典美式动作RPG降临PSP

PSP ■Silverfall ■欧版
A·RPG ■Take-Two ■预定2007年6月28日

《落银城》是去年年末Monte Cristo公司在PC上推出的一款人气颇高的传统美式RPG，现在该作也将会由Take-Two公司代理发行PSP版。游戏故事发生在一个蒸汽技术与古老魔法相冲突的时代，技术派与自然派之间发生了冲突。帝国王都“落银城”是世界的首要据点，也是重要的贸易之都。然而有一天用于传输物资的传送门内，却涌入了大量的妖魔和死灵。落银城的神父身先士卒抵抗了城内的怪物，最后将怪物全部消灭，但也从此生死不明。玩家必须揭开所有谜题，寻找怪物在大陆上出现的原因。

由于PSP的性能有限，本作在画面上大幅缩水是必然的事。由于画面解析度从标准的1024×768降低到480×272，Monte Cristo对游戏界面也进行了大幅修改，玩家可以从第三人称视点或俯视视点进行游戏。本作抛弃了原作的开放式环境，每一段小冒险大约只要10分钟就可以完成。不过游戏的总长度仍然有20个小时。此外，Monte Cristo采用了迪士尼的画面配色风格（制作人声称借鉴了《王国之心》的风格），比起PC版其画面更为艳丽而卡通化。另外，在PC版中玩家可以选择两名中立角色组建自己的团队进行冒险，但在本作中放弃了伙伴系统，加强了连续技系统的重要性。

［阳光成员：清国倾城］


■本作的操作系统和界面根据PSP的按键特点进行重新设计。


■这样的俯视视点体现了最传统的美式动作RPG感觉。



■如此逼真的丛林场面让人想到了同样由育碧发行的《孤岛惊魂》。

媲美《孤岛惊魂》！

多机种 ■Haze ■欧版
FPS ■Ubisoft ■预定2007年9月30日

对应平台为PS3、X360

去年E3展，育碧重点展示了一款叫做《薄雾》的游戏，这款游戏的森林场景体现了《孤岛惊魂》的惊人水准，因而备受关注。最近育碧公开了该作的最新开发成果，显然在过去一年时间里开发商Free Radical公司对该作进行了大幅的改动。

本作故事发生在2048年，政府将军事行动外包给各种“私人军队公司”（PMC），玩家扮演的是最著名的PMC公司“Mantel Global”的新兵。Mantel公司使用Nectar技术增强士兵的战斗力，战士可以使用装备在背部的血清容器，吸收少量的Nectar即可让各方面的能力大幅提升，例如能够感知即将到来的危险、提高瞄准能力等。如果瞄准能力提升，在瞄准敌人时会得到一定的锁定辅助，如果获得预知能力，画面会对即将到来的危险有一定的提示。不过Nectar也有副作用，如果吸收的量太多，就会进入惶惑状态，这时画面会扭曲，完全看不清眼前的人是敌人还是同伴，只能乱开枪。Nectar榴弹就是一种可以让敌人短时间内吸入大量Nectar从而进入惶惑状态的特殊武器，还有一种特殊的子弹可以射入Nectar容器，让敌人的面罩充满此类气体。

［阳光成员：清国倾城］


■除了广阔的室外场景外，本作也有设计精巧的室内场景。


■游戏中有很多载具可以使用，例如这种可以三人搭配的越野车。



■本作的城市规模据称达到了《GTA》的级别。

滑板游戏中的《GTA》？

多机种 ■Skate ■美版
SPG ■EA ■预定2007年9月18日

对应平台为PS3、X360

过去几年来，滑板游戏市场几乎被Activision的“《托尼滑板》系列”所垄断，力图称霸体育游戏市场的EA自然不会坐视不理。现在EA正全力打造一款滑板新作，通过惊人的画面引擎和物理系统，结合全新的操作系统，带给玩家完全不一样的滑板游戏体验。

本作最大的特色就是玩家可以使用手柄上的两个类比摇杆操作各种花哨的动作，左摇杆为控制滑板者移动，搭配右摇杆就可以很直观地做出特技动作，例如做出跳跃动作，只要将右摇杆向下拨，然后再迅速往上拨即可，拨动摇杆的力度、速度和幅度将会影响跳跃的高度，跳得越高越容易做出连锁特技动作。


■只要用两个摇杆的简单组合就可以做出各种花哨的动作。


■独特的色调和出色的光影效果带来非同寻常的画面享受。

本作的舞台是一个名为San Vanelona的城市，可以说是结合了旧金山、威尼斯和巴塞罗那这三座城市的特点，这座城市非常巨大，号称可以与《GTA》中的城市相媲美。本作有一个故事模式，而故事的内容并不是预先设定的，玩家可以开创自己的故事，到梦想中的舞台滑板，让你的照片出现在杂志封面上。本作有一个Replay模式，玩家可以将时间倒回一分钟，用各种精彩的镜头重放刚才的动作，玩家还可以将其剪辑成一段影片，然后保存为影像文件，上传到网络。［阳光成员：清国倾城］


◀游戏的背景制作得还是比较精细的。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×1 热血推荐 ×4

栏目主持 ACE飞行员

《生化危机4》我们在黄金眼里一共评了3次，NGC版29分，PS2版27分，而画面素质与NGC版持平的Wii因为操作方面的“大爆发”，28分的总分再次证明了“神作到哪里都是神作”，总而言之，对于《生化危机4》的粉丝来说，Wii版，PS2版、NGC版，一个都不能少！现阶段最好的赛车+涂装游戏《极限竞速2》是“软饭”们不可错过的佳作；而《压缩空间》绝对是近期的亮点之作！至于怎么个亮点法，大家看看我们的评论再去玩玩就知道了。本期的“不推荐”游戏是《马里奥足球》。

生化危机4 Wii版

黄金珍藏



画面 与NGC版完全相同
音效 同NGC版一模一样
系统 玩的就是双节棍手柄

总分 28

神作到哪里都是神作。

ACE飞行员

不要以为你已经对这款游戏滥熟于心，没想到用双节棍手柄来玩还能体会到别样的乐趣。因为游戏本身实在太出色了，加之这次的操作“改版”确实做得比较到位，这就给了我们一个重玩的最好理由。**总之，游戏带给我的感动大于新操作带给我的新鲜感，但就是这样我也觉得值了。**

多边形

游戏本身的素质几乎是无可挑剔的，最大的改变全放在了体感操作上。坦言之，对于很多习惯了传统手柄操作的玩家来说，要重新适应Wii的操作还真是要花一点时间。原本一个动作就可完成的“瞄准”操作为了适应Wii的手柄在这里被拆为两个动作，**典型的“为了改变而改变”**。

GOUKI

因为用Wii的双节棍手柄来玩，所以打靶的迷你游戏居然也变得好玩起来。**操作的变更让FANS们有了重玩一遍的理由，而且，这个理由也因为Wii的独特操作确实与游戏融合的天衣无缝而有锦上添花的感觉**，有多少爱可以重来？有多少游戏值得你等待？这样的游戏，真不知道以后会不会还在。

■DVD-ROM■Capcom■Resident Evil 4 Wii Edition■ACT■2007年5月31日■1人■无对应周边■自带记忆功能

极限竞速 2

热血推荐



画面 画面其实可以做得更好
音效 无甚亮点，却也足以衬托气氛
系统 涂装模式让人乐此不疲

总分 26

现在家用机赛车游戏的头把交椅。

多边形

对于我来说，这个游戏经历了“期望→失望→期望”的过程。最初的期待在试玩版后不免有些失望，然而静下心来仔细品味良久之后又发现了游戏的可取之处。虽然与几近完美的“《GT赛车》系列”相比本作还是有些稚嫩，**但要知道本作才是系列的第二作而已，能做到如此地步实属不易。**

ACE飞行员

车辆建模的相对简陋，部分高光效果过度等缺陷也无法掩饰强大的物理引擎所表现出的模拟效果。配合上最接近真实的操作感觉和力回馈，这是一款最接近完美的赛车游戏。本作的对手只有一个——《GT赛车》。**在《GT5》尚且遥遥无期的情况下，本作毫无疑问将占据拟真类赛车游戏的头把交椅。**

火云

与所期待的出色画面相比，本作更让人惊喜的是驾驶感的提升和游戏内容的无限丰富，尤其是完善的涂装系统，为玩家提供了巨大的空间，另外通过Xbox LIVE互相竞拍车辆、收看比赛直播等，都十分有趣。而说回游戏的画面，本作却缺乏出众之处，**画面过分的干净反而破坏了整体的自然效果。**

■DVD-ROM■Microsoft■Forza Motorsports 2■RAC■2007年5月29日■1～8人■对应X360专用无线方向盘■硬盘记忆

压缩空间

热血推荐



画面 剧情插画很有个性
音效 相得益彰
系统 难得的创意

总分 25

还玩什么脑白金？

火云

游戏独创的将3D空间压缩为2D从而找到出路的系统是它最大的亮点，同一个3D空间可以根据主角站位和视角不同压缩出多个2D空间，但想要找到路顺利到达出口就要考验玩家的抽象几何思维能力了，在这里玩家需要抛弃传统的思维方式，**当你最终走到出口之时，你会觉得自己简直就是天才**！

ACE飞行员

玩家居然要扮演一个失眠患者，这个主题够压抑。**依靠成熟的创意，游戏带给我们难得的新鲜感。**凭借3D与2D世界来回切换所带来的巨大反差，游戏设置了众多精妙的谜题，如果你不亲自玩一下的话，可能很难想像游戏的乐趣到底是如何产生的。过关后的成就感是游戏带给玩家的最好礼物。

GOUKI

这款游戏充分体现了游戏制作人对空间概念使用上的天赋，按常理来说能把3D空间和2D平面混为一谈的只有人在做梦的时候，而本作就是给你这种感觉，在了解游戏规则之前真是让你眼前一黑，但玩着玩着就豁然开朗起来，不过有些关卡还真是让人挠破头皮，只有不断地尝试，**两个字，好玩**！

■UMD■SEGA/Zoe Mode■Crush■A・AVG■2007年5月29日■1人■无对应周边■320KB

古墓丽影 周年纪念版

热血推荐



画面 和《传奇》如出一辙
音效 盗墓者需要安静
系统 同类游戏的NO.1，射击部分除外

总分 24

因为视角增加了额外的难度。

火云

以《传奇》的引擎来对系列的第一作进行的重制可以说是非常成功的，初代的关卡设计一直都被玩家津津乐道，能够再次重温经典对于FANS来说已经值回票价了。本作的不足之处就在于，上一作遗留下来的许多问题依然没有得到明显的改善，**BUG层出不穷，视角问题依然是游戏的最大障碍。**

Gouki

本作倒不如说是《传奇》的资料篇，因为系统没有任何变化，QTE也原封不动地保留了下来，绝妙的关卡设计再配合劳拉丰富的动作让整个冒险变得精彩纷呈，**不过所有的射击部分还是一如继往地给该系列抹黑。**玩这类游戏最好的方式就是每天一小时，这样你就不会因为找不到路而抓狂。

ACE飞行员

这是一款过去与现代相互糅合的《古墓丽影》，像我这样急切盼望能够重拾初代感觉的玩家来说，或许只有当来到熟悉的场景时才能找到当年的感觉。毕竟操作变更了很多，画面自然也更加精致，但始终无法达到过去游戏时那种兴奋的高度。**凭借出色的关卡设计，久违的探索的感觉让人十分满足。**

■DVD-ROM■Eidos■Tomb Raider：Anniversary■A・AVG■2007年6月5日■1人■无对应周边■198KB以上

最终幻想II重制版/ファイナルファンタシーII/Square Enix/RPG/PSP 评分 24

罪恶装备 ACCENT CORE



画面 还是史上最强
音效 增加混音后感觉吵了
系统 新系统完全改变了老战法

总分 24

■新人笑，老人闹的系列新作。

十六夜

本作同样对角色招式以及性能效果等方面做了调整。由于加入了消耗25%必杀值才能发动的FB技，因此本作对招式效果的改变非常明显——不少老玩家都需要重新理解角色性能，编排连技。不过相对于老玩家，**新手倒是能够非常容易地接受这些变化，从某种程度上让所有人都站在了同一起跑线。**

邪魔天使

系统的变化可以说让这款游戏完全变成了一款新作，许多角色招式性能的改变让打法变得更加多姿多彩，而有的变化则会让你重新去认识该角色。游戏中的背景都经过了重新绘制，而背景物体和人物的表现也更细腻，可见制作厂商的严谨。惟一的不足也许就是那改变了的人物原画吧。

胜负师

仅隔了半年就在家用机版上推出还算是厚道，而新增加的几个系统更是让每个人的打法都发生了很大的改变。本作可以说是新人尝试这一系列的最佳选择，因为明显的变化令不少老玩家需要时间适应，这无疑缩短甚至拉平了大家的差距。**本作最令人不满就是旁白，与系列以往相比毫无激情。**

■DVD-ROM■SEGA/ARC SYSTEM WORKS■ギルティギア アクセントコア■FTG■2007年5月31日■1～2人■无对应周边■选择存档状况

狂野西部



画面 场景刻画可圈可点
音效 营造了良好的氛围
系统 操作为你制造多余障碍

总分 21

■各种缺陷导致你玩不爽。

ACE飞行员

因为游戏的画面比较出色，这个优点会激发你进行游戏的兴趣。而当你看到游戏中细小的准星时就会明白它对操作的要求比较高，接下来你还会发现游戏中许多操作的设定非常不合理。**由于每关的任务比较晦涩，经常导致玩家有意外的"悲剧"发生，这反而成为了游戏的一大乐趣。**

多边形

游戏场景画面令人惊艳，自然环境比较真实，但是人物建模却只剩下了"惊"，粗看过去还以为是丧尸。游戏的双主角模式还算有新意，另外大量的真人配音能看出制作公司的诚意。不过对于国内玩家来说可能很难融入到游戏的气氛中去，另外本作也是多年来少见的令我犯晕的FPS游戏。

Gouki

双主角的路线设定感觉还算不错，不过主角Billy过多的隐蔽任务以及游戏中途经常出现的自动存盘都让这个游戏玩起来缺乏了应该具备的火药味，**有时候你都会觉得自己是不是在玩一款AVG。**游戏的音效，配乐会随着情节的展开应声而起，在很大程度上烘托了游戏的气氛。

■DVD-ROM■Ubisoft■Call of Juarez■FPS■2007年6月10日■1～16人■无对应周边■自带记忆功能

暗影狂奔



画面 魔法效果还算凑合
音效 对战时完全没有感觉
系统 加入魔法的点子有新意

总分 20

■完完全全依赖对战的FPS。

ACE飞行员

对于一款完全依赖对战的FPS游戏来说，本作提供的地图实在太少了点。游戏最大的卖点就是能够让Xbox live用户和Vista用户进行跨平台对战，而对于相对烦琐的系统，游戏并没有针对家用机进行最合理的设定。各种魔法特技的加入初看起来不错，但与传统FPS的对战乐趣相比并没有本质的提高。

纱迦

单机部分非常薄弱，如果没条件上网对战的话就可以放弃了。基本玩法就是分组对战，不过游戏的特色在于加入了种族和魔法的设定，配合起来之后游戏的乐趣大为提高。但游戏只有12张地图和3个模式，实在是很难吸引人持续玩下去，接下来就要看厂商能够继续提供怎么样的服务了。

多边形

很难去评价一款几乎完全强调对抗的游戏，不过将大量魔法引入FPS游戏虽不是第一次，但在本作中却将这一点发挥到了极致，初期的训练关卡可以让你熟练掌握这一系统。**国内玩家对这个游戏可能没有太多的"爱"，而手柄在FPS方面的相对弱势在面对PC用户时可能会有些吃亏。**

■DVD-ROM■Microsoft/FASA Studio■Shadowrun■FPS■2007年6月11日■1～16人■无对应周边■自带记忆功能

劲舞团携带版



画面 干干净净
音效 舞曲、R&B应有尽有
系统 够劲，但不是舞蹈

总分 18

■缩水版的知名网游。

晴天

作为一款音乐休闲网游的掌机版本，动感的舞曲和熟悉的舞步绝对能够吸引很多死忠玩家的眼球。虽然由于掌机按键的关系，挑战高速度的歌曲变得非常有难度，但是游戏中为玩家准备的"Easy模式"非常贴心，任何歌曲都能轻松过关。当然本作真正的魅力只有尝试过网络版才能完全体会到。

胜负师

如果说《劲舞团》是音乐游戏，我更愿意把它归入休闲迷你游戏的行列。脱胎于PS时代《纵情跳跃》的系统，但选曲和谱面安排却有些随心所欲，音乐游戏最重要的节奏感在本作中并没有得到重视和强调。移植度虽说还可以，**但清一色的韩文歌曲与网游版的百花齐放相比也让人缺少认同感。**

D·S

与其说这是一款音乐游戏，倒不如称其为桌面游戏更为恰当，游戏的系统在很大程度上沿袭了PS时代的"《纵情跳跃》系列"，但却显然没能学来精髓，单调的音乐、枯燥的动作、不知所云且完全没有节奏感可言的按键构成了这款游戏的全部。能让我玩睡着的游戏不多，这款催眠软件便是其中之一。

■UMD■T3 Entertainment■Audition Portable■MUG■2007年6月7日■1～6人■无对应周边■自带记忆功能

马里奥足球 Wii版



画面 拖慢不算太多
音效 太过单调
系统 和传统足球游戏是两回事

总分 16

■一个哄小孩的好游戏。

多边形

感觉本作是一款低幼向的足球游戏，规则与操作都很简单，难度方面在掌握了必杀技之后也直线下降，**动辄几十个进球则让人误以为自己在玩的不是足球而是篮球。**必杀技的特写虽然看起来很炫，但等你发现所有人几乎都是雷同的效果后就会觉得非常乏味了，这甚至开始让人怀疑本作的制作诚意。

玛娜

作为以搞笑与乱斗为主题的非传统体育竞技游戏，Wii版《马里奥足球》继承了系列的传统。各种技能效果也做得相当火爆。虽然只有射门和交换物品利用到了Wii手柄的感应功能，但游戏的上手极其容易，**作为茶余饭后休闲的游戏还可勉强一玩，**相信没人当真把它当成正经的足球游戏来踢吧。

纱迦

与其说是SPG，不如说是ACT。打上一两场就能让人厌烦，因为很快你就会发现游戏内容实在太少了。**各角色之间几乎没什么差别，夸张的必杀技看过一次之后就想直接跳过。**值得一提的只有摇晃控制器来抢球的设定，以及无处不在的机关陷阱。或许低龄玩家能够从中找到一些乐趣吧。

■DVD-ROM■Nintendo■Mario Strikers Charged■SPG■2007年5月30日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

黄金珍藏

燃えろ！熱血リズム魂 押忍！闘え！応援団2

REVIEW BY 胜负师　游戏时间 40小时以上



押忍！奋斗！应援团2	Nintendo/iNiS	MUG
NDS 燃えろ！熱血リズム魂 押忍！斗え！应援团2		日版
2007年5月17日	1～4人	4800日元
对应NDS振动卡		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 **27** 满分30

放心，这第三次的《应援团》评论不再是模拟对话形式了。事不过三，圣斗士也不能老用同一招，是吧。

我が街の夸り

比起那些有着专用控制器、界面相对复杂的MUG，一目了然、上手简单是“《应援团》系列”得天独厚的优势，虽说“团众”们对2代的基本玩法毫无变化而有微词，但放眼任何一个成熟的音乐游戏系列，基本系统几乎都是固定不变的。

制作人曾毫不避讳地将《精英应援团》称之为“应援团1.5”，美式《应援团》的有益尝试为系列发展提供了必要的经验。《应援团2》大量借鉴《精英应援团》的成功设定，在人性化方面的努力显而易见，而泾渭分明的难度设置，也将欧美玩家所重视的学习曲线融入到了日式游戏中。在需要反复挑战才能一步步进入状态的游戏过程中，这种体贴的改变是非常重要和顺应民意的。

至于日本公信榜上占据瞩目位置的J-POP选曲，也是iNiS着力于吸引更多轻度玩家的主要表现之一。

当然，由于欣赏习惯的不同，对于曲目的喜好可谓见仁见智。多元化的曲风是一个解决方案，而《应援团》设计相对成熟的“谱面”（指令编排）也可以让玩家通过反复操作成功强化对节奏的感受，降低对旋律的敏感度。1代最终曲目是《钢之炼金术师》的片头，2代则是《电车男》的片尾，这些都是相当成功并具有话题性的选择。尽管大多数歌曲是翻唱的，但在翻唱水平上也有可圈可点之处，比如《少年ハート》、《BANG！BANG！バカンス！》等曲目都唱出了与原唱截然不同的风格，让人很有新鲜感。

气合神

《应援团》是一个需要反复尝试和“背版”才能过关的音乐游戏（官方定位为“热血节奏ACT”），每过一个坎都有着ACT式的爽快感。但同样是出于这个原因，对于游戏的难度有着两种极端的看法。认为《应援团》太难而不愿轻易尝试的玩家，主要是因为《应援团》在气槽扣减速度上比较“热血”，没几下就挂掉很是平常，而部分“瓶颈曲目”（节奏不易掌握的曲目）也进一步加重了这部分玩家的挫折感，这都造成了《应援团》难度虚高的假象。至于我以及很多接触“《应援团》系列”有一段时间的玩家，则普遍认为《应援团》是音乐游戏中相对简单的一个系列，原因是玩法不复杂，也没有需要同时按几个键的组合操作，对于玩家的反应力要求并不高，这也让不少女性玩家加入到“团众”的行列中。当然，其中有相当一部分是被游戏的剧情所吸引。

音乐游戏重视剧情，与游戏以励志为主题一样相当罕见，这是《应援团》有别于其他MUG的重要标志。虽然这也让她曾经被打上另类和非主流的标签，但通过三部作品风格上的统一，也让不少人接受了其中夸张复古的画风、滑稽风趣的情节和激励人心的游戏内核，当初的低成本试验品已逐步成长为NDS音乐游戏领域的一块招牌。但说实话，2代剧情上已经有些颓势，不谈与《精英应援团》安排上的相似甚至重复，也不谈在《精英应援团》中已经加入的多结局设定，就漫画剧情的表现力而言，这一作是打了折扣的。1代的剧情可以不看文字通过画面语言了解得一清二楚，可是2代剧情的语言障碍就要大出一截。现在看看1代，歌曲数量少，画面也惨不忍睹，但今后还能有“人鬼情未了”的那种感动或是第一次“拯救地球”时的那种激动吗？《应援团2》在细节上的改变令她达到了相当高的完成度，如果不改换机种，续作的框架已经很难再有变化和突破。那么，要保持热血、果敢、激烈、华丽、发人奋进的“气合之魂”，剧情上的提高可能是惟一的出路。

本格リズム马鹿

我不否认自己有点“应援团中毒”迹象，在华丽难度全曲全S的情况下，又把目光瞄准了新增的隐身模式。应该说，这次加入的隐身模式，包括新增的1亿分称号，都是为重度玩家精心安排的。这样的设定谋杀了我数倍于通关的时间，而获得的乐趣同样也是加倍的。而且，在之后与“团众”的交流过程中，一些新奇的玩法也让我进一步去探索《应援团》的系统，比如最低连击数、最低分、在剧情全X状态下取得高分等等，这些另类玩法的趣味性是单纯追求高分时所不具备的。我甚至已经在猜想《精英应援团2》继隐身之后会不会增加如随机、地震、圈变小等新的干扰模式，到时候结合玩家自己想出的一些趣味玩法，游戏的耐玩程度会进一步提高。

当然，这些想法过于核心化，只是音乐游戏——或是说无论什么类型的游戏，都需要重度玩家，他们是系列支持者中的生力军。《应援团》初代依靠玩家之间的口耳相传造就了良好的口碑，尽管“惟销量论者”可以将三周11万套的《应援团2》依然归入小众的行列，但在现在这样一个中小成本游戏卖过5万都得偷笑的时代，“《应援团》系列”稳定坚实的发展之路确确实实为MUG类型增添了光彩。

根性の传道师

胜负师，你好！看到你的帖子我想起一件事情……记得有一次我和我GF在一起看游戏光环时，正好看到你演示的《应援团》1代的那首《Over the distance》，当时我们两个人都被这首歌深深打动了。随即就出门买了台NDS和一张《应援团》的正版卡带，买回来的时候我老婆也不管其他的曲目演奏的怎样直接冲向《Over the distance》，直到每个难度的这首歌都S级了才肯罢休。为了和老婆对战，两周后又入手了台NDSL给老婆，我用NDS，从那以后我们回家天天《应援团》……在此我感谢你让我们认识了《应援团》，让《应援团》给我们带来了FTG和ACT上也没能感受到的乐趣！谢谢！

5月17日，在levelup.cn的论坛发了个“曲透贴”（透露最终曲目原来是《电车男》片尾）之后，就收到了上面这则短信，这位名叫“替身II”的朋友着实让我感动了一把。记得在对1代的评论中，我曾说过“如果有人因为《应援团》而买NDS，我一点都不觉得奇怪”。但这回可是两台啊！而一对年轻情侣其乐融融地玩《应援团》的温馨画面也清晰地在我的脑中浮现。

老编大人常常教导我们，作为编辑，需要的是公正客观，不能太过主观，更不能偏激。但是人有七情六欲，哪个没点儿个人喜好，编辑们自当特别珍惜难得的发言机会，可以说是真心诚意地想将自己喜欢的作品介绍给读者们，如果能够起到一点推广的作用，那么从中获得的成就感是不言而喻的，绝对要比什么“隐身模式S级全300”强上百倍。非常难得，《应援团》做为我20多年来接触的众多游戏系列中的一员，她给予了我这样的感觉。我想我也应该感谢《应援团》，同时也要感谢那些因《应援团》而得到快乐的朋友们。



▲令玩家谈之色变具有毁屏功效的转圈。



▲新团员的加入并没有让剧情进一步加强。



▲为了这个“浮云”我又多花了10小时。



▲全300并非是《应援团》的最高境界。

REVIEW BY 十六夜
游戏时间 30 小时以上





光明之风	SEGA	A·RPG
PS2 SHINING WIND		日版
2007年5月17日	1～2人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分

20

满分 30

这款剧情薄弱、战斗拖沓、系统乏新的游戏，更适合做成文字AVG类型，最起码不会糟蹋人设……

不够严谨的剧情

"拥有着钥匙的人呀……当绯红之月高挂于苍天之时通往梦幻大陆之门便能被打开……请一定要敞开自己的心扉，这样才能开启那扇大门……有人在等待你的到来，就在那如梦幻般的大陆……"在神秘声音的引导下，主角来到了未知的世界——梦幻大陆恩迪亚斯。"不合时节绽放的樱花"、"倒映在水面上的红色月亮"，用超出常识范围的现象来预示异变的开端，这种略显老套的展开方式倒还能让人接受，而体现了同伴间心灵羁绊的心剑算是一种突破，但问题就在于对这一现象的解释实在是太轻描淡写了——在游戏序章，希娜被哥布林击倒后胸口插着一把剑(好吧，是在胸前显现出剑柄……)躺在地上。基本上遇到这种情况要么就是惊慌失措地大喊大叫，要么就是赶紧打电话叫救护车救人，反正无论怎样都不会有人马上想到把剑拔出来——所以说主角就是主角，不仅做了我们不敢做的事情更是瞬间接受了心剑士这一事实。在16看来游戏剧情方面最大的败笔就是对主角那些同样被召唤到恩迪亚斯大陆的同学们的介绍。苍真与红叶大家只要看看动画版还能理解他俩为什么会出现在青蓝，但那个西园寺前辈就完全不知道是怎样当上贝尔加尔德帝国皇帝的了。希尔达蕾娅的双重人格算是比较成功的一个设定，不仅能够很好地解释她为什么热衷于改造受污染的精灵族，更引出了玩家与妖兽剑的战斗——不过BUG也很显而易见，剧情交代是说希尔达蕾娅掌握了高等级魔道炼金术，这里姑且不去纠缠她是如何领悟到的，在游戏中除了骑扫把之外我们很难将她与魔法联系起来……诸如此类的地方还有不少，比如替主角挨了一剑的塞克蒂究竟因为什么会从原本"化为清风"一下子变成了带有羽毛头饰的精灵。



节奏拖沓的战斗

作为同样冠以"光明"头衔的作品，我们自然会将《光明力量EXA》以及《光明之风》的战斗进行对比，而只要是玩过这两部作品的人一定都会立刻得出结论。也许是出于强调视野以及表现战斗场面的考虑，战斗中《光明之风》的角色显然要比《光明力量EXA》的小得多。Q版造型固然可爱，但导致角色动作不灵活会让玩家在后期异常痛苦。另外，为了体现不同心剑在攻击上的差距以及强调连技的效果，游戏中角色攻击后硬直普遍过大，这种设定除了增加连击的难度外相对于《光明力量EXA》爽快的格斗或快速释放的魔法，更会让玩家打起来着急。除了手感让人感觉拖泥带水外，战斗进行的方式也比较令人无语。游戏中除了练级挣钱的封印战，与剧情相关的战斗基本都需要前往作战会议室才能正式触发。这种设定其实倒还算合理，但却严重影响了游戏的节奏：在游戏中后期基本上都是多场战斗组合而成的大战役，但由于每打完一仗都要强制回到本阵并再次前往作战会议室才能继续，这就让原本应该是争分夺秒的战斗(尤其是解救王国或乘胜追击敌人)变得毫无紧张感，甚至玩家可以放下如火如荼的战事不管，跑出去卖卖道具，打打野仗……


■在后期，游戏的战斗还算比较激烈。

不过不失的系统

作为一款A·RPG游戏，为了强调"A"的属性在游戏中角色可以通过□键与△键的配合发动3种不同形式的连技。也许是吹毛求疵，但连技之间无法组合是这一设定的最大败笔，再加上角色在发动连技后收招时间长，因此除非是追求特定招式附加的效果，基本上玩家在战斗的时候要么就死啃着某一个实用技猛发，要么就是以连携攻击为主要进攻手段。说到连携攻击，游戏中设计为根据玩家与同伴的距离决定连携攻击的形式，这一设定让同伴的存在感增加了不少。拿16来说，在与克拉拉以及凤鸣组队的时候就要经常用右摇杆控制她们的走位，凤鸣需要经常与玩家保持一定距离才能随时发动大范围连携攻击；而克拉拉除了距离的要求外还需要通过控制她的站位来调整十字架的攻击位置——可想而知，在主角万能的本作中，缺少了这一设定同伴的重要性将会低得相当悲惨。除了战斗系统外，本作在角色升级方面还算是下了些功夫。游戏中角色升级后除了4种基本数值会得到提升外，还能够额外获得3点奖励，用于玩家自由分配。不过理论上利用这一系统玩家能够不再受到角色设定的限制培养出自己绝对个性的角色，但仔细想想并不怎么靠谱：我们可以将法师系的角色培养成肉盾，但受到攻击方式以及角色特性的限制除非是想恶搞或是挑战某种极限玩法，否则无论是哪种水平的玩家都一定会该怎么加怎么加，充其量也就是在"多点攻防还是多点HP"、"多点法伤还是多点智力"上彷徨。另外，相信同16一样，看到装备上赫然标明"必要筋力XX"，"必要等级XX"之类的时候不少"大菠萝"FANS一定也会感到怀念吧。说实话，在游戏中期由于角色被16培养得过于"偏科"，经常导致拿到好东西却装备不能。虽然为了装备要特意去练级让人郁闷，但这种为了达成目标而不断战斗的感觉确实是久违了的……


■克拉拉的加血技能已经不能用无敌来形容了，而是无耻……

过目不忘的人设

其实16身边有不少人都觉得Tony笔下的人物都太千人一面，不过不可否认的是这位插画青年还是非常清楚我们喜欢看到什么。抛开严重走形的过场动画不谈，游戏中最能体现Tony精髓的当数开启同伴最后两扇心门的单幅特写。遗憾的是限于篇幅只能挑出其中的1张作为代表放在本页的最下方，相信大家一定会跟16一样期待文字AVG版的推出(天之声：等吧，你……)


■你说不好看？你敢说不好看！

C.E.9
随着"RC.War"的结束，国家构成有了大幅度变化，全球开始使用新的纪年方式(Cosmic Era)，而使用"最后的核"的年份则被定为新历的元年／联合国宣布宇宙开发计划启动，在之前大战中弃置的第四代国际宇宙空间站(ISS)"世界树"再次开始建造。
C.E.10
开始建造月面基地"哥白尼"／大西洋联邦宇宙军(FSF：Federal Space Force)成立。
C.E.11
宇宙都市"世界树"建成。
C.E.12
月面都市"哥白尼"建成／FASA启动木星勘测计划，"世界树"作为该计划核心开始建造木星往返船"齐奥尔科夫斯基"
C.E.15
木星往返船"齐奥尔科夫斯基"建成，并首次搭载了装备有外骨骼辅助动力设备的宇宙作业用服"Mobile Suit"——这就是"CE世纪"MS的始祖／通过人工改造基因的方式制造"调整者"的方法被公开，世界范围内对此技术持否定态度，其中以左翼自然环境保护组织"蓝波斯菊"态度最为强硬。
C.E.16
《改变人类遗传因子的相关协议书》被采纳，由此一切操作人类遗传因子的计划与实验被严格禁止。
C.E.22
达木星区的"齐奥尔科夫斯基"在木星卫星欧罗巴附近的陨石中发现"Evidence01"／名为西格尔·库莱茵的调整者在斯堪迪纳维亚王国秘密诞生。
C.E.23
名为帕特利克·萨拉的调整者在大西洋联邦秘密诞生。
C.E.29
携带"Evidence01"化石的"齐奥尔科夫斯基"返回。
C.E.30
"巴勒斯坦会议"召开，由于"Evidence01"化石的出现令宗教界失去了舆论中的权威地位／伴随着调整者宽容论，第一次调整者潮出现／宇宙开发计划进入鼎盛期，大量殖民卫星被陆续建成，其中奥布联合酋长国的质量加速机基地"辉夜"，开始建造资源卫星"赫利奥波利斯"。
C.E.31
殖民卫星"黄道"从最初的外星生物研究机构转变为重要的宇宙研究室之一，并开始着手研究"Evidence01"化石。
C.E.35
大西洋联邦秘密建造的月面军事基地"托勒密"被曝光，欧亚联邦开始建造军事基地"阿尔特弥斯"——全球化军备竞赛开始／大西洋联邦公开了最初的Mobile Armor。
C.E.40
随着调整者与自然人之间各方面差距的明显化，蓝波斯菊的地下恐怖活动开始升级。
C.E.41
双亲都为调整者的纯血第二代调整者问世，并继承了上世代的能力／穆尔塔·阿兹拉艾尔在大西洋联邦诞生。
C.E.43
11月29日 穆·拉·弗拉达作为艾尔·达·弗拉达的长子在大西洋联邦降生。
C.E.44
新型L5殖民卫星群首批完工，被称为"PLANT"。
C.E.45
调整者人口约数突破一千万，与此同时由反调整者组织引发恐怖事件的频率越来越高。
C.E.46
艾尔·达·弗拉格前往位于L5殖民卫星"门德尔"的遗传因子研究所，委托GARMR&D研究所的主任研究员响博士制造自己的克隆体／艾尔·达·弗拉格的克隆体拉乌·拉·弗拉格诞生。
C.E.50
以要求自制权以及贸易自主权为纲领的政治团体

虚幻中的现实

特别企划 SPECIAL FEATURE

另一个高达故事



2002年10月5日开始播放的《机动战士高达SEED》(以下简称《高达SEED》)在未播放前就引起了动漫迷们的关注，作为日本的国民级动画，每部高达的播出都会产生一种社会现象，《高达SEED》也不例外。对于《高达SEED》的争论直到现在都还在继续，作为一款颇受争议的高达作品该作绝对可以载入动画界的史册。从来没有哪次高达FANS是如此泾渭分明，就连当时《高达W》播放时也没有这样的情形。也许因为它是高达，所以才如此受人关注，而正因为受人关注，所以这部高达作品必将在高达史上书写它自己的一页。

文 邪魔天使&十六夜　美编 NINA

GUNDAM已经不是GUNDAM

《高达SEED》对于传统高达的概念是带有颠覆性的，也正因为如此老的高达迷对此并不买账。作品中无论是地球联合也好还是扎夫特也好都有名为"GUNDAM"的机体，但这里的"GUNDAM"其含义已经与传统高达的含义有所不通，《高达SEED》中"GUNDAM"是"General Unilateral Neuro-Link Dispersive Autonomoic Maneuver"的缩写，翻译过来就是全领域泛用连续强化型机动兵器机构，是MS的操作系统，"GUNDAM"则是将每个单词第一个字母连在一起的一个缩语。需要注意的是"General Unilateral Neuro-Link Dispersive Autonomoic Maneuver"是地球联合的MS操作系统，而扎夫特的则是"Generation Unrestricted Network Drive Assault Module"(世代无限网络驱动攻击模组)。



调整者



调整者(Coordinator)和自然人(Natural)是《高达SEED》中出现的架空的人种概念。调整者是通过操纵遗传因子创造出来的没有肉体缺陷的人类，这是根据现实中的Designer Baby(通过操纵基因而诞生的附和双亲要求的更完美的婴儿)而产生出来的概念，当然，原作中的设定属于科幻范畴。

调整者之间所生的孩子也具备调整者的素质，我们把通过操纵遗传因子而出生的调整者称为第一代调整者，第一代调整者所生的调整者为第二代调整者。不过需要注意的是调整者不是超人，他只是比自然人有着更优秀的身体素质，所以也会因事故而受伤、死亡。但是，进行持续性改良遗传因子的结果就是随着时代的延续，调整者的生殖能力就越低下，到了动画中的时候第三代调整者的出生率问题已经很严重了，因此PLANT开始进行适合遗传因子延续的婚姻统治。另外，这也影响到了天然母体子宫受精卵的问题，而且也与遗传因子操纵者的意图相违背，所以通过人工子宫出生的胎儿也越来越多。

提出调整者这个名称的是第一个调整者乔治·格雷恩，他称自己是"调和地球与宇宙之人"，"调整者就是人类与新诞生的新人类之间的桥梁"。这个观念很快就渗入到PLANT的市民中，调整者也觉得自己是新人

虚伪和平中的G



《高达SEED》中有无数的镜头和情节都无不在借鉴着以前的作品，第一集抢夺高达无疑是在向《0079》致敬。在《高达SEED》中将高达称为G兵器，所谓G兵器是所属地球联合军的大西洋联邦在未得到其他联合加盟国的承认下在中立国奥布所有的资源卫星赫里奥波利斯与摩尔根雷特公司共同秘密开发的新型试作MS群，该计划名为G兵器开发计划。新型号GAT是“Gressorial Armament Tactical(步行兵器战略)”的略写，“X”是试作机的意思，比如强袭高达的型号是GAT-X105。该机体群全部装载了相转移装甲，这完全针对因为电力消耗问题而没有携带光束武器的扎夫特MS。除此之外因为有新型的低电力高出力的动力炉，所以配备了小型化光线兵器，其标准装备就具备击沉战舰的攻击力了。但是由于相转移装甲和光束兵器如果同时使用那么就需要消耗大量的能量，所以即使有新型的大容量电池动力源，但其实际运作时间比一般量产型要短。

作为主角机体，强袭高达(Strike Gundam)是G兵器计划中最后开发的机体，它采用了独特的装备更换机构——强袭背包系统，通过多样性的更换背包来适应不同情况下的战斗。强袭高达的每一个背包都带有独立的电池包，所以战斗中可以先脱落原有背包，然后装备母舰射出的新背包后继续供电，这大大延长了机体的运作时间。强袭高达的背包有三个，空战装、炮击装和剑装，在赫里奥波利斯测试时其操作系统还很不完善，但在调整者基拉·大和的改良下其性能有了极大的提升。空战装是第一个出现的背包，该形态下机体的运动性非常优秀，近距离有光束剑，中距离有光束步枪，防御方面配备了盾，可以说是攻防最平衡的形态，所以在动画中也是出现最多的。剑装装备的对舰刀拥有极强的近战威力，由于是近战，所以该背包并不适合广域战斗，肩部的光束飞去来器在格斗战中能发挥奇袭的作用，不过该背包毕竟用途有限，所以动画中出现得并不多。炮击装搭载了对舰、对要塞级的光束炮，在TV动画中拥有最强的火力，右肩搭载了巴尔干炮，中距离战中很有优势。不过装备炮击型时近战武器只有强袭高达本体自带的格斗匕首，再加上没有盾，所以对MS战很不利，而且主炮阿格尼的能量消耗太大，在大天使号降下地球后大多时间都装备在空中霸王上了。在游戏中强袭高达的使用也是非常微妙的，《G世纪》里由于强调攻击力，所以炮击型会非常好用，而在《机战》里由于飞行单位很实用，所以空战装就很吃香了。

强袭高达在与圣盾高达一战大破后被回收，与大量制作的预备零件一起合成了强袭口红，口红基本上性能和强袭一样，不过是摩尔根雷特公司独立改良的。与原有强袭高达最大的不同就是口红搭载了强化型电池配件，不仅能量的转换效率上升，机体行动持续时间也大幅度延长，在第二次雅金·杜维攻防战中直到创世纪被破坏后也没有出现能源供应不足的情况。



类、新种族，之后这就成为了PLANT居民的中心意识形态。

调整者有着强健的体魄、聪明的头脑，而且在恶劣的环境以及疾病面前有着极高的适应性和抵抗力，所以不少调整者是看不起自然人的，正因为如此才有很多人加入了反调整者组织蓝波斯菊。调整者国家PLANT在技术力方面比自然人国家要高很多，即使是调整者不怎么需要的医疗药品学方面其技术也比自然人国家进步许多。



虽然调整者如此优秀，但有时生下调整者的父母有时也会因为诸如长相等原因放弃亲权，所以我们可以看出其实调整者不过是人类自私的产物罢了，这一点和U.C.高达中的强化人很类似，区别在于强化人是国家等组织自私的产物，而调整者是个人自私的产物罢了。

位于殖民卫星门德尔的响博士通过利用人工子宫，排除人类母体等不确定性要素制造出了“最强的调整者”，这就是超级调整者。超级调整者拥有比调整者更高的能力，被称为“人类的梦”、“调整者惟一的成功体”，甚至克服了调整者惟一劣于自然人的生育问题。经过数次悲剧性的失败，最终基拉诞生了，而与此同时也诞生了许多失败品，比如《高达SEED X ASTRAY》里的加纳德·帕尔斯。但这里要再次提醒，调整者不是万能超人，他们的能力不是与生俱来的，还是需要经过后天的训练、学习，只不过他们的学习过程比普通人要短得多，以基拉为例，他在对机械、MS调整的机械工程学方面有过人的能力，运动能力也很高，但由于没经过专业的军事训练所以就不知道怎么拉开枪械的保险，而有的自然人也要比普通调整者强，比如穆·拉·弗拉达等。

“黄道同盟”成立。

C.E.53

“乔治·格雷恩暗杀事件”发生/PLANT的决定权交由“PLANT评议会”负责。

C.E.54

通过S型流感变异后出现的S2型流感世界范围蔓延/响博士将一枚自己跟妻子的受精卵进行了调整者化操作处理。

C.E.55

借由S2型流感的蔓延，宗教势力控制了舆论导向，并促成了《禁止遗传因子改造的相关协定》即《都灵协议书》的签署，自然人对调整者的负面感情到达了空前高峰。

2月5日 拉克丝·库莱茵在PLANT诞生。

5月18日 基拉·响和和卡嘉莉·响在门德尔的研究所内出生/S2型流感进一步扩大化，同时门德尔的GARMR&D研究所被自称蓝波斯菊的武装团体袭击。得知此事后响博士的妻子将基拉和卡嘉莉交托给了自己的妹妹和妹夫(即大和夫妇)照料。

10月29日 阿斯兰·萨拉在PLANT诞生/PLANT的菲布拉留斯市研制出S2型疫苗/原本在地球生活的调整者开始宇宙移民。

C.E.57

由大西洋联邦宇宙军(FSF)为首的联军开始进驻PLANT周边宇域/西格尔·库莱茵与帕特利克·萨拉当选为PLANT评议会委员。

C.E.58

乌兹米·尤拉·阿斯哈就任奥布联合酋长国领导人/奥布联合酋长国开始建造轨道升降机“天御柱”。

C.E.61

萨拉委员在PLANT内遭到反调整者组织的恐怖袭击。幸免的萨拉委员来到月面城市“哥白尼”隐居并送儿子阿斯兰前往留学。在“哥白尼”6岁的基拉与同龄的阿斯兰初次相遇。

C.E.63

PLANT的能源生产部门被蓝波斯菊破坏。事后，评议会申请暂时停止能源输出的但遭否决，PLANT出现严重的能源危机。为了表示抗议PLANT的技术人员同时罢工，而理事国动用Mobile Armor舰队武力威胁PLANT，并导致PLANT独立呼声高涨/关于Mobile Suit的军事运用研究正式开始。

C.E.65

以军事为主要用途的Mobile Suit秘密出厂/“黄道同盟”更名为“自由条约黄道同盟：ZAFT”。

C.E.67

军用Mobile Suit实用化一号机“金”完成，并在麦乌斯市进行了部分改造后投入批量生产。

C.E.68

西格尔·库莱茵当选PLANT评议会议长/在PLANT运营会议上占据多数的ZAFT所属议员提出PLANT的自治权以及贸易自主权，但遭到理事国的反对。双方随后均扩充军备最终进入对峙状态/调整者基本已移居至PLANT，而蓝波斯菊进一步壮大且对住在地球的调整者实施更加疯狂的迫害/理事国开始对向PLANT的食品出口进行限制，并击沉了运载食物从南美返航的PLANT籍货物运输船队——“曼德尔布罗特号事件”爆发。以此事为契机，政治团体“ZAFT”在帕特利克的领导下进行了重组并与PLANT的警察保安组织合并，最终形成了配备有Mobile Suit的军事性组织“ZAFT”/由于生化事故导致L4殖民卫星“门德尔”被放弃，GARMR&D研究所倒闭/萨拉议员将阿斯兰由“哥白尼”召回，而大和夫妇带着基拉由“哥白尼”移居到奥布的资源卫星“赫利奥波利斯”。

C.E.69

西格尔·库莱茵议长将尤尼乌斯市的7~10区改造成谷物生产基地，而理事国方面对此举动提出了警告并动用了Mobile Armor部队。军事组织“ZAFT”以及Mobile Suit首次在公开场合露面，并以压倒性的实力击退地球方面的Mobile Armor部队以及驱除了PLANT周边宇域的理事国驻留宇宙军部队/鉴于Mobile Suit在宇宙战斗中的优势，大西洋联邦宇宙军第4舰队(后来的地球联合第8

舰队)的哈尔巴顿上校提交了代号为"G系列"的开发提案。虽然最终提案被否决，但依然在部分议员的援助下秘密进行。

9月1日 基拉·大和进入赫利奥波利斯的工业专科学校就学/库莱茵议长向理事方提出PLANT完全自治权以及对等贸易权的要求，遭拒绝。最终PLANT威胁将在C.E.70年1月1日开始停止对地球的资源输出。

C.E.70

1月1日 PLANT前往谈判场所的评议委员遭到恐怖行动袭击，一名议员死亡蓝波斯菊声称对此事负责/PLANT停止了对地球的资源输出，各理事国均不同程度地出现资源危机。在政府的宣传下，自然人反PLANT、反调整者的意识高涨。

2月5日 在联合国秘书长的呼吁下，PLANT和理事国双方举行协商。但由于在哥白尼市发生了炸弹恐怖袭击事件，导致地球方面参加月面会议的各理事国代表以及联合国首脑死亡，PLANT方面的代表西格尔·库莱茵议长由于飞行器的故障而迟到因此逃过了一劫 ——"哥白尼悲剧"发生。

2月7日 大西洋联邦宣称2月5日发生的"哥白尼悲剧"是PLANT针对月面会议的恐怖袭击，并宣称这次恐怖袭击是PLANT对地球以及对全体自然人的宣战公告/"地球联合"成立，替代了"哥白尼悲剧"后形同虚设的联合国。

2月8日 奥布联合首长国代表乌兹米·尤拉·阿斯哈发表"阿斯哈代表的中立宣言"，宣称"今后无论事态如何发展，奥布将始终贯彻独立、中立的原则。"

2月11日 地球联合向PLANT宣战并率先从位于月面的托勒密基地开始发动进攻。与此同时，一名隶属于蓝波斯菊的军官下令将一枚核弹秘密运进MA空母"罗斯福"号内。

2月14日 PLANT出动了MS部队并成功歼灭进犯的地球联合宇宙军。然而农业卫星"尤尼乌斯7"遭到核弹攻击，24万3721人死亡，其中包括萨拉委员的妻子蕾诺亚·萨拉——后世称这一天为"血色情人节"。

2月18日 地球方面称此事件为PLANT方面的自爆作战，而库莱茵议长在为追悼"血色情人节"中的牺牲者而举行的国葬中，发表了独立宣言以及对地球联合彻底抗战的声明——即"黑衣(丧服)独立宣言"/宣言发布后，库莱茵议长同时还发表了"积极中立劝告"，表示会优先提供物资给未参加地球联合的国家

2月21日 阿斯兰·萨拉、伊扎克·玖尔等人加入ZAFT。

2月22日 地球联合军与ZAFT在L1的"世界树"发生激战——"'世界树'攻防战"爆发，最终"世界树"被摧毁。在本次战斗中，ZAFT首次尚处试验阶段、带有能抑制核分裂能力的"中子干扰装置"投入实战。而在"'世界树'攻防战"中，劳·卢·克鲁泽驾驶金出击，共击坠了MA37架、击沉战舰6艘，战斗结束后被授予星云勋章。

3月8日 ZAFT发动"第一次维多利亚攻防战"开始进攻地球，作战的主要目标为夺取维多利亚宇宙港，但由于没能得到地面战力的支持而最终失败。

3月15日 作战失败后，PLANT评议会决定制定旨在封锁赤道区域的"沃洛波罗斯作战"，其具体作战思想为确保地球上的军事据点、压制宇宙港及质量加速机基地，最终实现将联合军封锁在地球、散布能抑制核兵器、核分裂能源的供给的"中子干扰装置"。

4月1日 "沃洛波罗斯作战"发动，ZAFT军开始在地球上散布中子干扰装置/由于中子干扰装置，地球联合国家出现能源危机——"愚人节危机"爆发。

4月2日 ZAFT军发动"卡奔塔利亚压制作战"，从卫星轨道把基地设施分批降落到亲PLANT的大洋洲联合澳大利亚地区的港湾——卡奔塔利亚，并在48小时内完成了卡奔塔利亚基地的基础建设。

4月17日 联合军第5、第6舰队向PLANT本国发动进攻，在PLANT管理下的资源卫星雅金·杜埃附近与ZAFT交战——后世将之称为"第一次雅金·杜埃攻防战"。事后PLANT评议会决定将雅金·杜

相转移装甲



相转移装甲(装甲，通称PS装甲)是《高达SEED》中的新概念，在第一集里当强袭高达展开PS装甲化解实弹系武器时，想必很多观众都在想"这东西到了《机战》里面会有什么样的表现呢？"(不过此时他们肯定没想到在《高达SEED D》里面还会有更逆天的反射光线这种更拽的设定吧。－＿－b)所谓相转移就是将化学、物理概念上的均一物质的部分相(Phase)转换成其他形态的相，这是一个热力学的概念。发生相转移没有特定的原因，它起始于原子或分子的相互作用，根据结晶构造、局部构造、磁场、温度、能量分布等多种要素的复合作用而发生。

相转移装甲是通过传导一定电压的电流来进行相转移的用特殊金属建造的装甲，相转移之后的装甲比相转移之前的防御力高了许多，特别是对炮弹、导弹这些实弹系武器有着惊人的防护能力。另外，相转移装甲还有很强的耐热性，甚至能承受突入大气圈时机体与空气摩擦产生的热量，所以有相转移装甲的MS可以实现单机突入大气层。

相转移装甲的金属拥有会随着相转移改变颜色的特性，通电之后原来带有金属灰颜色的装甲就会变得鲜艳起来。相转移时装甲颜色的变化是由电压来决定的，强袭口红的颜色与原来的强袭高达颜色的区别就因为这个原理。

为了维持相转移所以必需持续性地保持装甲上的电流，超高的防御力也是需要代价的，那就是启动相转移需要消耗大量的能源，这也是相转移装甲最大的弱点。当机体的能源切断时就无法维持相转移，装甲颜色也会变为原有的灰色，这称为Phase Shift Down，而且由于在外观上就能看出来所以敌人也会知道没能量了。另外，虽然说相转移装甲能够抵挡实弹系武器的攻击，但中弹后的冲击是不会消除的，所以中弹后驾驶舱、机体内部也会受到很大冲击，因此在连续中弹的情况下机体内部可能会发生异常现象，而且驾驶员还会出现失神、受伤、死亡的情况。从这个意义上讲，相转移装甲不是百分之百让实弹系武器无效化。另外，关节部分、推进器的基部、取景器等地方是不可能覆盖上相转移装甲的，这些地方的装甲与普通的一样。

相转移装甲虽是理论上存在的技术，但实际也运用到了地球联合军以强袭高达为首的5台G兵器上，该装甲只能在无重力或者低重力的环境中制造，而素材的构成物以及通电系统的结构等至今不明。



中子干扰素与中子干扰素消除器





中子干扰素(Neutron Jammer)俗称N Jammer，是在《高达SEED》中出现的一个新概念，它有PLANT最高议会议员物理学家奥森·怀特开发，其作用是通过阻止中子的活动来抑制核分裂，在其影响下以核导弹为首的核武器、核引擎、核电等都无法使用，进一步的结果就是C.E.里的MS等机动兵器都以电池为主要驱动能源。中子干扰素的一个副作用就是对电波有阻碍功能，在其影响利用电波的长距离通信、手机等通讯设施无法使用，雷达也会变得很混乱。在战斗中MS之间的通信因为中子干扰素的存在所以会很不顺畅，所以一般采用激光通信来进行长距离通信。中子干扰素的有效范围非常广，有3套这样的设施基本上就可以影响整个地球了，该设施底部还备有钻头，着地后会立刻钻入地下，所以很难被人破坏。

中子干扰素消除器顾名思义就是消除中子干扰素效果的装置，其有效范围大约只有一台MS那么大，不过它不能消除中子干扰素妨碍电波的负面效果，动画中搭载了该装置的只有少量强力的MS，比如自由高达、正义高达以及神意高达等。

从天而降的自由之剑



相信当自由高达从天而将救下大天使号，西川贵教那首《Meteor》响起时许多观众都会热泪盈眶。这台《高达SEED》的最强机体以华丽的单机突入大气层的姿态出现，强劲的火力，让人眼花缭乱的爆发攻击给人留下了深刻的印象。

自由高达是扎夫特参考从地球联合军夺取的4台G兵器而开发的对MS战用歼灭型MS，可以说是扎夫特对地球联合的最后王牌，但是PLANT最高议会前议长西格尔·克莱因的女儿拉克丝·克莱因却将其交到了基拉·大和的手上，之后作为同盟的中坚力量活跃于战场。自由高达的型号为ZGMF-X09A(Zero Gravity Maneuver Fighter-X09A)，其外观、关节以及武器都深受强袭高达的影响。

我们知道相转移装甲需要消耗巨大的电力，联合方采用可开关式的省电变形相转移装甲(TP装甲)，但扎夫特则实现了核引擎搭载，他们在机体上装上了中子干扰素消除器，因此可以说能无限实现开启相转移装甲。中子干扰素其效果是覆盖整个地球圈的，但中子干扰素消除器其作用范围只有核引擎周围一点，但这已经能够保证一台MS的核引擎正常运转了，这样一来扎夫特将被封印的核力量再次掌握在了手中。

自由高达因为有了核引擎作为能源，所以其操作系统也变为了新型OS"G.U.N.D.A.M.COMPLEX(Generation Unsubdued Nuclear Drive/Assault Module Complex，世代未征服核驱动攻击模块组合)"。不过依旧采用"GUNDAM"这个代号是扎夫特方的开发人员根据联合原有代号将其恶搞了一把，不过这在动画中并没有说明。而由于搭载了核引擎，理论上可以说是能量无限，所以自由高达搭载的武器都以火力强大著称。大口径的等离子收束光束炮和轨道炮各两门，标准的光束步枪，而管理这些的"多目标锁定系统"可以同时锁定最多10个目标，可以说自由高达在一对多的情况下拥有绝对的优势。核引擎带来的无限电力供给，从而可以让相转移装甲一直展开，多个高出力光束武器同时开火，这些有利因素让自由高达成为了C.E.71时MS中的最强机体。另外，自由高达背部的翅膀并不是推进器，当然更不可能是装饰品。在通常情况下它收纳等离子收束光束炮，但在大气层中就会展开并进入被称为"High Maneuver Aerial Tactical(高机动空中战略)模式"的高机动空战形态。

"自由"这个名字的由来与其兄弟机"正义"一样，来自"守护调整者的正义与自由"。





埃改建为宇宙防卫要塞。

5月3日 ZAFT军在月球内侧的洛伦兹环形山设立了基地并开始进攻位于月面另一侧的联合军托勒密军事基地——后世将一直处于黏着状态的月面战线称为"格利马尔迪战线"。

5月20日 ZAFT军卡奔塔利亚基地建成，并首次配备了空战用MS迪恩。

5月22日 ZAFT军正式发动对地球各军事据点的攻击，第一个目标定为地中海地区。

5月25日 在卡萨布兰卡海域，联合军地中海舰队与ZAFT军潜水空母舰队发生正面冲突——"第一次卡萨布兰卡海战"爆发。在这次海战中，ZAFT军水用MS格恩初次投入实战并取得突出战果/ZAFT军开始建造直布罗陀基地。

5月30日 联合军与ZAFT军地面部队以阿拉曼为战场展开了攻防战——"苏伊士攻防战"爆发。安迪·巴尔特菲尔德率领的陆战用MS巴库队取得突出战果，他本人更是凭借在战斗中的突出表现被誉为"沙漠之虎"。

6月2日 围绕联合军重要的资源供给基地恩底弥翁环形山，双方展开了攻防战。在战斗中，穆·拉·弗拉达驾驶MA莫比乌斯击坠了4架金，被誉为"恩底弥翁之鹰"。ZAFT军方面，由于在恩底弥翁的败退而丢失了格利马尔迪战线，被迫撤离月球。而凭借击破第3舰队的功绩，原ZAFT军罗拉西亚级战舰"伽伐尼号"舰长劳·卢·克鲁泽获得提升，成为新型舰纳斯卡级战舰威萨利乌斯号的指挥官。ZAFT军成立由精英组成的克鲁泽队，用于专门执行特殊任务。

6月14日 "'新星'攻防战"开始，联合军与ZAFT围绕L4的资源卫星"新星"展开攻防战。

7月12日 联合军放弃"新星"，"'新星'攻防战"结束。随后ZAFT决定将其改建为军事要塞，改名为"博亚兹"并移送到L5/为了打破局面，联合军采用了第8舰队司令哈尔巴顿准将的提案，与奥布企业曙光社合作开发MS(即G计划)。作为"G计划"其中一环的MS搭载型战舰大天使号在赫利奥波利斯正式开发。

9月20日 阿斯兰·萨拉于士官学校毕业，和和伊扎克·玖尔、迪亚哥·艾尔斯曼等人一起被编入克鲁泽队。

C.E.71

1月20日 GAT-X系列MS以及新型战舰于赫利奥波利斯秘密出厂。

1月24日 获悉联合军正在L3建造新型极秘密军事卫星后，克鲁泽队随即出击，但最终证实情报有误。在归航途中，克鲁泽队获得了在赫利奥波利斯停靠有联合军新型MS以及战舰的情报。

1月25日 克鲁泽队潜入赫利奥波利斯并成功夺取4架GAT-X系列MS，随后在战斗中赫利奥波利斯被摧毁。

1月27日 为躲避克鲁泽队的追击，大天使号进入卫星"阿尔特弥斯"。

2月2日 "血色情人节"一周年纪念仪式前夕，拉克丝·库莱茵乘船遭到攻击。

2月3日 在PLANT评议会上，帕特利克·萨拉支持强硬路线，并开始再检讨"沃洛波罗斯作战"/基拉·大和在碎石带救助拉克丝·库莱茵。

2月6日 大天使号收到第8舰队先遣队发出的通信。

2月7日 大天使号试图与第8舰队先遣队合流，但先遣队在克鲁泽队的攻击下全灭，其中与先遣队同行的大西洋联邦阿尔斯塔事务次官阵亡。

2月8日 基拉将拉克丝·库莱茵送还给阿斯兰。

2月11日 大天使号与3台被抢夺的GAT-X系列MS交战，战斗中伊扎克·玖尔负伤，战斗结束后大天使号成功与第8舰队合流。

2月13日 芙蕾·阿尔斯塔等人正式加入地球联合军/"低轨道会战"发动，为了掩护大天使号降落到地球，第8舰队与克鲁泽队交战，最终第8舰队被歼灭/ZAFT军强化非洲战线的军力，"第二次维多利亚攻防战"开始。

2月14日 在PLANT举行"血色情人节"追悼仪式/维多利亚宇宙港被ZAFT军攻陷/大天使号降落到位于ZAFT军势力范围内的利比亚沙漠/伊扎克·玖尔与迪亚哥·艾尔斯曼降落到直布罗陀基地。

2月15日 安迪·巴尔特菲尔德开始攻击大天使号/大天使号与非洲共同体的抵抗组织"光明沙

漠"合流／基拉与卡嘉莉·尤拉·阿斯哈重逢。
2月16日 巴尔特菲尔德队攻击并烧毁了"光明沙漠"的根据地塔修，并重创了"光明沙漠"的追击部队。
2月20日 基拉、卡嘉莉在巴拉迪亚与安迪·巴尔特菲尔德相遇。
2月22日 阿斯兰访问库莱茵邸／PLANT评议会通过强化"沃洛波罗斯作战"的提案，温和派代表库莱茵议长与强硬派代表萨拉国防委员长的对立表面化。
2月26日 伊扎克·玖尔、迪亚哥·艾尔斯曼与巴尔特菲尔德队合流。
2月28日 巴尔特菲尔德队再次发动对大天使号的攻击但失败，巴尔特菲尔德队被歼灭／阿斯兰与尼科尔从PLANT出发前往地球。
3月3日 大天使号选择红海路线脱出，在亚丁湾遭到莫拉希姆队攻击并首次进行水上战。
3月6日 阿斯兰、尼科尔降落到布罗陀基地，与伊扎克等人合流组成萨拉队并开始向卡奔塔利亚基地移动。
3月7日 大天使号在印度洋上与莫拉希姆队交战，卡嘉莉在战斗后下落不明／在前往卡奔塔利亚基地的途中，萨拉队乘坐的输送机遭受攻击阿斯兰下落不明。
3月8日 卡嘉莉与阿斯兰在印度洋的无人岛相遇。
3月15日 大天使号到达马六甲海峡并与提前到达的ZAFT部队交战。萨拉队由于潜水空母发生故障并未参与战斗。最终受创的大天使号成功突破封锁——事后称这次战斗为"马六甲海峡突破战"。
3月23日 抵达奥布近海的大天使号遭到萨拉队追击。大天使号制造被击落的假象并成功进入奥布领海。
3月25日 随大天使号一同抵达奥布的基拉协助开发"M1 Astray"。
3月28日 萨拉队潜入奥布，基拉与阿斯兰相遇。
4月1日 PLANT评议会举行议长选举，帕特利克·萨拉就任议长。当选之后的萨拉议长再次表明强硬态度并制定了"沃洛波罗斯作战"的强化提案"Spit Break作战"。
4月15日 获得维修与补给的大天使号在出航后遭到萨拉队的追击。战斗中尼科尔·阿玛菲战死。
4月17日 萨拉队在马绍尔群岛攻击大天使号。战斗中多尔·克尼希战死；迪亚哥·艾尔斯曼成为俘虏；基拉·大和下落不明。
4月18日 卡嘉莉收容了漂流中的阿斯兰。
4月21日 基拉被玛尔基奥导师秘密带到位于PLANT阿普利留斯市的库莱茵邸。
5月1日 玛尔基奥导师向PLANT评议会提出《奥尔巴尼让步案》，但遭否决。
5月2日 大天使号到达阿拉斯加的约书亚／阿斯兰被调离克鲁泽队并从卡奔塔利亚基地出发回国。
5月5日 玛琉·拉米亚斯出席查问会／"Spit Break作战"发动／在"自由高达强夺事件"中拉克丝将自由高达托付给基拉。
5月8日 穆、娜塔尔与芙蕾调离大天使号／"Spit Break作战"第一波攻击部队抵达阿拉斯加，战斗中途基拉驾驶自由高达介入战斗。联合军首脑群秘密乘坐潜水艇脱离基地并启动了"独眼巨人"系统，阿拉斯加基地被完全摧毁。战斗结束后联合军官方发言是"ZAFT使用了新型的大规模破坏武器"／芙蕾·阿尔斯塔被劳·卢·克鲁泽俘获。
5月10日 帕特利克·萨拉以"自由高达强夺事件"为由对库莱茵派进行肃清，并以叛国罪通缉西格尔·库莱茵与拉克丝·库莱茵。
5月11日 阿斯兰在尤尼乌斯市5区的"白色交响曲"剧场废墟中与拉克丝相遇。
5月15日 大天使号脱离联合，停泊在奥布境内。
5月17日 阿斯兰受领正义高达并降落到地球。
5月25日 "巴拿马攻略战"发动。ZAFT攻击巴拿马基地并使用超级武器"贡格尼尔"摧毁了质量加速机"巴拿马之门"。联合军在这场战斗中首次将量产型MS强袭短剑投入实战。
5月29日 在地球联合首脑会议上，在军事产业理事穆尔塔·阿兹拉艾尔的唆使下大西洋联邦强行通过了攻击奥布的提案，并同时决定发动"维多利亚夺还作战"。
6月1日 地球联合对以奥布联合酋长国为代表的中立各国政府提出"非我即敌政策"，并利用媒体

以正义的名义



与X10A自由高达同期开发的扎夫特次世代型高性能MS，在听到基拉·大和与拉克丝·克莱因强夺自由高达的消息后，PLANT最高议会议长帕特里克·萨拉将其授予了自己的儿子阿斯兰·萨拉，其目的是为了"夺回或破坏自由高达"以及"抹杀与其相关的所有人"。但是随着阿斯兰的背叛，正义高达与自由高达一起加入了同盟，并成为其核心战斗力。与自由高达一样，正义高达也搭载有核引擎，配备了高出力的光束武器和相转移装甲以及中子干扰素消除器。

相对于因核引擎带来的泛用型的自有高达，正义高达使用的则是光束飞去来器、Fantom-00这样的近战格斗技巧型的武器。火器方面正义高达强调实弹系，虽然有光束武器，但与威力相比更强调射速。机体本体方面搭载有类似于强袭高达那样的强袭背包，与自由高达的全适应性战斗相对，正义高达可以通过更换背包来适应不同的战斗。而在运动性方面由于有浮板等其他装备，所以正义高达的机动性比自由高达更高，在C.E.71时也是最高性能级的机体。正义高达与自由高达都可以装备"流星"所以也搭载了"多目标锁定系统"，如果说自由高达是歼灭战一对多用MS，那么正义高达就是一击脱离强袭一对一用MS。

正义高达最有特色的地方就是背部的背包Fantom-00，在正义高达的换装系统中该背包是属于高机动战用装备，平时装备在本体背部作为主推进器使用，在与本体分离后可通过量子通信进行远距离操作，因此可以攻击本体目标以外的目标，还能与本体进行时间差攻击，所以正义高达的作战方式是非常多的。在TV动画中Fantom-00是作为突击兵器来使用的，我们可以看到大都是直接撞击敌机。

之前我们说正义高达可以通过更改背包来实现多样性的战斗，但是在动画中我们看到阿斯兰直到最后还是一直用的一种背包。其说法有几个，一个说法是，这是阿斯兰自身的战术以达成与机体特性的一致性；另一个说法是，在永恒号逃离扎夫特时还未完成，所以没有搬上永恒号。



流星 METEOR

看过原作的观众都应该知道在最后一战中自由与正义搭载着流星出击的情景，高威力的光束剑、众多的武器以及全弹发射的地图兵器都让人眼前一亮。METEOR是Mobilesuit Embedded Tactical EnfORcer(机动战士植入强化装)的缩写，是扎夫特军为了辅助搭载有核引擎MS而开发的巨大辅助装备。在TV动画里我们看到只有自由高达和正义高达装备了流星装，其实只要装载有多目标锁定系统的核引擎MS都能装备，比如神意高达(需取下龙骑系统，因为对流星装有干扰)、《高达SEED D》里的命运高达、传说高达等。该装备是以让MS拥有与战舰同级别的推进力和火力而制造的，装备有大口径光束炮、多导弹发射管、高推进力助推器等，其火力在纳斯卡级以上，使用对舰用光束剑时可以对战舰进行格斗攻击，配合其高推进力可以在各个战斗领域进行高速移动。装备流星装的MS多是以单机对应多变化战斗的机体，而流星的设计也非常科学，所以即使在MS脱离流星装后也能很快地投入战斗。动画中流星装在不使用时都会接续在核引擎搭载型MS专用战舰永恒号的舰首作为战舰炮使用，而在《高达SEED D》漫画版里我们可以看到阿斯兰的流星装在与飞鸟真的战斗中被飞鸟真破坏了。

由于流星装本体是以搭载有核引擎的MS为前提，所以武器的动力等都是依靠MS的，也就是说如果不是搭载核引擎以及多目标锁定系统的MS那么就不能装备流星装，这里需要说明的是当接续在永恒号上时是使用永恒号的动力。不过虽说是核引擎MS专用装备，由于其内部蓄能装置所以还是可以对电池动力的MS起推进或续航的辅助作用，之后也开发出了对应电池动力MS的流星装。

流星装的概念有些类似《0083》中GP03-D的ORCHIS，在《第三次机战α》里浦木宏也说使用方法和ORCHIS一样，不过游戏里流星的表现的确很一般，地图兵器就一发，不过好在是可敌我识别的。



宣布众神意识之物



神意高达是《高达SEED》最终BOSS克鲁泽所驾驶的机体，编号为ZGMF－X13A，是与自由高达、正义高达同时开发的机体。与自由和正义一样，神意高达也装备有小型光束武器、相转移装甲、核引擎、中子干扰素消除器以及多目标锁定系统，采用新操作系统G．U．D．A．M．COMPLEX，在出力、运动性、攻击力、防御力、运作时间等方面凌驾于当时所有的MS之上。

神意高达最大的特征就是其装备了无线式全区域攻防系统“龙骑(Dragoon)”，通过不被中子干扰素所阻碍的量子通信实现无线诱导从MS本体分离出的多个光束炮，可以对多个目标进行多重炮击，以实现用单机完全制压战斗区域。神意高达的光束炮总计有43门，拥有如此多光束炮让其具备的火力是一般MS无法匹敌的，在最终战中让基拉吃尽了苦头。



原本神意高达设计时装备了4把光束军刀，属于强化格斗型机体，但是当决定由克鲁泽来驾驶时，为了能够更好地运用其核引擎的无限能量以及克鲁泽的高空间认识能力，所以最后改为装载龙骑系统。由于龙骑系统是在机体基本设计已经完成的情况下决定的，所以机体腹部侧面的量子通信线的一部分不得不露在外面，所以通信线外面也覆盖了相转移装甲。龙骑系统需要驾驶员有超人的空间认识能力，所以克鲁泽凭借自身的能力也成为了神意高达的专属驾驶员，从而使神意高达成为了他的专用机，因此机体头部的面罩与克鲁泽自己的面罩很相似。另外，神意高达还装备有专用大型光束枪以及复合兵装防盾系统(小型光束炮两门以及内藏有大型光束剑的反光束盾牌)，所以即使不使用龙骑也是一台战斗力强劲的机体。在《联合对扎夫特》里神意高达的火力强劲被体现得淋漓尽致，不过其机动性成为了惟一的软肋。

龙骑系统

所谓龙骑系统(Disconnected Rapid Armament Group Overlook Operation Network・SYSTEM：分离式统合制高速机动兵装群网络系统)是同时控制多个攻击末端(机动炮台)等全方位攻击的区域性战斗能力优秀的武器。该系统不管是自然人还是调整者都能使用，但是只有具备高超的三次元瞬间判断方位空间认识能力的人才能使用。操作方式是通过神经接续面读取人类脑中的物体配置(比如敌人与攻击末端)，一边反馈一边进行连携运用，所以使用者不用手也能操作该系统。不过由于要同时管理多个攻击末端，所以对驾驶员的负担是很大的，容易使驾驶员疲劳。之后因为该系统的实用性得到了扎夫特设计局的高度评价，在经过了改良量子通信系统后反应性大幅度上升，最后进化为即使驾驶员没有很高的空间认识能力也能使用，这被称为第二代龙骑系统。

龙骑系统的每一个攻击末端被称为龙骑，每个龙骑都配有小型光束发信机和多个推进、姿态控制用推进器，所以具备很高的攻击力和机动性。再加上量子通信能一次处理大量的情报，因此可以远距离控制多个龙骑进行复杂的运动。龙骑是无线控制的，能进行全方位攻击，但由于量子通信会消耗大量的能量，所以需要定期回主机进行能量补给。龙骑的高能量消耗在PSP的《SD高达G世纪 携带版》中让强袭自由高达的实用性还低于命运高达，这不得不让人感到惋惜。



等途径对大众进行相应宣传。

6月13日 大西洋联邦第4海上舰队南下，要求奥布阿斯哈代表辞职、议会立刻解散并放弃武力，并给予奥布48小时的考虑时间。

6月14日 卡兹・巴斯卡克等11人离开大天使号/阿斯兰在马绍尔群岛的小岛上与玛尔基奥导师会面/阿斯哈代表拒绝大西洋联邦的要求后，大西洋联邦发动了“奥布解放作战”。联合军新型GAT－X系列机体灾厄高达、禁断高达和强夺高达初次投入实战；奥布秘密开发的MS“M1 Astray”初次投入了实战/阿斯兰驾驶正义高达在中途介入了战斗并与基拉再次相遇。

6月16日 阿斯哈代表命令大天使号与草稚号向宇宙脱离，并与曙光社、质量加速机“辉夜”以及地下军事设施共同自爆。由奥布下议院选举出来的临时政府接受了大西洋联邦的劝降通告，奥布成为大西洋联邦的保护国。

6月18日 草稚号在轨道上完成船体各部份的接合并与大天使号一起向L4移动/联合军进攻ZAFT军控制下的维多利亚基地，“第三次维多利亚攻防战”爆发。在战斗中联合军将数种强袭短剑的衍生机体和新型试作机投入实战。

6月20日 娜塔尔・巴吉露尔被任命为大天使级二号舰“主天使号”的舰长。

6月25日 维多利亚宇宙港被联合军攻陷，并成为主力宇宙港。

6月26日 维多利亚宇宙港被攻陷后，PLANT评议会宣布加强宇宙战力/劳・卢・克鲁泽被召回本国。

6月27日 劳・卢・克鲁泽带芙蕾・阿尔斯塔等人从卡奔塔利亚出发。

6月28日 穆尔塔・阿兹拉艾尔从维多利亚来到宇宙。

6月30日 大天使号到达L4的卫星“门德尔”。

7月1日 阿斯兰返回PLANT与父亲见面/拉克丝・库莱茵与安迪・巴尔特菲尔德一起夺取了新造战舰“永恒号”。

7月3日 灾厄高达、禁断高达和强夺高达被配属于主天使号，穆尔塔・阿兹拉艾尔以观察员的身分乘舰。

7月5日 “永恒号”到达门德尔，与大天使号及草稚号合流。

7月7日 克鲁泽队执行追击“永恒号”的任务，到达L4。

7月12日 主天使号在门德尔与大天使号遭遇并展开战斗。基拉、穆与克鲁泽在门德尔内部相遇，基拉得知了自己出生的秘密；芙蕾・阿尔斯塔带着“中子干扰消除器”的设计图到达主天使号；克鲁泽队纳斯卡级战舰“威萨利乌斯号”被击沉，舰长亚迪斯战死。

7月16日 在联合首脑会议上秘密决定开始开发搭载“中子干扰消除器”的核弹/被俘虏的芙蕾・阿尔斯塔因顺利逃脱且带回“重大而有益”的情报而得到晋升，并根据其愿望被配属于主天使号。

7月24日 联合军发动“第二次卡萨布兰卡海战”，ZAFT军丢失直布罗陀基地并从欧洲撤退。

8月8日 “八・八作战”发动，联合军进攻卡奔塔利亚基地/连邦军开始将大量MS、人员以及物资通过维多利亚宇宙港陆续送抵月球。

9月11日 联合军发动以攻击PLANT本国为最终目标的“艾尔维斯作战”。

9月23日 在联合军的核攻击下，博亚兹陷落。

9月26日 “第二次雅金・杜埃攻防战”展开，拉克丝等人成功阻止了对PLANT本国进行的核攻击/ZAFT军使用“创世纪”，在第1次发射后击毁联合军40%以上的战力。

9月27日 “创世纪”第2次发射，全灭负责补给任务的第2波攻击部队并摧毁了位于月面的托勒密基地/主天使号被击沉，娜塔尔・巴吉露尔战死；穆・拉・弗拉达下落不明；帕特利克・萨拉被部下击毙；雅金・杜埃自爆；“创世纪”由于正义高达从内部自爆而被破坏/艾琳・卡纳巴等旧库莱茵派议员向地球联合提出停战要求。

C.E.72

3月10日 地球联合与PLANT临时评议会在“尤尼乌斯7”的遗迹上空缔结了停战条约“尤尼乌斯条约”，条约规定禁止使用核引擎及中子干扰消除器，禁止海市蜃楼技术用于军事途径，还对MS的保有数进行了限制。

游戏立方 GAME³

Vol. 127

栏目主持 ACE飞行员　Email Game3@ucg.com.cn

一日男人问他女友：你是不是因为钱才和我在一起？女友俏皮的回答道：我不是因为钱才和你在一起，但如果你没有钱我会离开你。说完这个小笑话后，本刊成就犯纱迦立刻抛出了他的歪理邪说：我不会因为成就而去玩一个游戏，而我会因为成就不去玩一个游戏。X360"成就系统"的影响力现在是越来越大，几乎每天编辑部内都会讨论一下这个没有实际"价值"的东西。不过正是由于这个东西的存在给了玩家一个继续深入一个游戏的最好理由。《生化危机5》也会登陆到X360，届时一定要看看游戏将设定出怎样变态的成就来折腾我们这些劳苦的玩家们。

多边共享区 ENTER THE GAME

网上购物，多个心眼！

胜负师 提供



前几日看央视新闻，从女主播口里蹦出P·S·3三个字时我警觉了一下，不过她说的可不是什么好事儿。

话说前一阵子，国内有几个心术不正的人发现PS3在国外卖得挺火，于是筹钱搞来一台样机，拍了一些照片，就放到境外的购物网站上叫卖，声称自己有大量PS3现货，而且开出的价格也相当低。国外索青一看有这等好事，纷纷掏钱抢购。也许是外国人比较实诚，竟然不通过第三方，而是直接把钱汇到卖家的指定账号上，这几个家伙就这么轻松入账了十几二十万。显然，他们手里不可能有大量的PS3，于是就开始百般拖延，实在拖不过了，就把一堆泡沫填充物寄给买主。因为是跨国的网络诈骗，报案起来相当麻烦，很多买主就吃了哑巴亏。倒是有两个受骗的意大利国际友人，本着不能再让其他玩家上当的原则，一怒之下不远万里来到中国，照着泡沫填充物上的地址找了过来，并向中国警方报案。中国警方对此引起了高度重视，按照两位意大利当事人提供的线索很快就捣毁了这个网络诈骗团伙。

其实通过以上案例，我要说的道理已经很清楚了。当前的社会环境相对复杂，唯利是图的阴险小人虽说不多，但只要碰上一个就够你受的。往外掏钱的事儿一定要谨慎，多长个心眼儿绝对没有坏处。（另外推荐各位看一下本期D·S的编辑部落）

日本电脑游戏界数字回顾

纱迦 提供



▲2006年日本最畅销的电脑游戏之一。当然其销量无法与电视游戏相提并论。

日本每年发售的电子游戏数量约为1000款左右，具体数字不详。这个数字已经相当可怕了，哪位玩家一年内如果能玩到其中1/10的游戏，便已是相当了不起的记录。不过这个数字如果和日本的电脑游戏数量比起来，就算不上什么成绩了。对于日本电脑游戏的数量，我们是可以查到具体数字的，因为日本的电脑游戏必须通过电脑软件伦理机构（简称软伦）的审核才能上市贩卖，因此只要去软伦查查记录就可以知道每年日本发售了多少款电脑游戏。废话就不多说了，请大家看表！

年份	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999
审查数量	107	691	1305	1403	2059	1434	1206	1661
卡通系	–	–	–	–	–	493	398	597
实拍系	–	–	–	–	–	941	808	1064

年份	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006
审查数量	1945	2029	2075	2058	1800	1930	1546
卡通系	704	787	1033	1035	985	931	969
实拍系	1241	1242	1042	1023	815	999	577

从表中可以看出，从1992年到1993年再到1994年，电脑游戏的数量有着明显的提升。这是因为16年前在日本发生了名为京都事件的案件。一名问题高中生在接受辅导时，被发现他购买的游戏居然大多都是18禁性质的，这个事情后来演变为日本的社会问题，并催生了软伦组织的诞生。

可以看出，每年日本发售的电脑游戏数量都要远胜于电子游戏，但是就影响力和制作成本来说，要远远逊于电子游戏。像《蓝龙》那种号称耗资6000万美元的游戏，做1个的成本就可以做1000个电脑游戏了。而且这些电脑游戏中大部分都是含有成人内容的。

抱枕控的福音

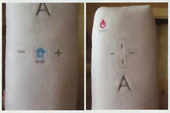
玛娜 提供



▲看一看抱枕和真人的对比图。

经过长久以来的事实证明，可爱的女孩子们在睡觉的时候都喜欢抱一个大大的抱枕，这一爱好和小时候抱洋娃娃睡觉养成的习惯有关。现在，不管你用的是什么形状和花色的抱枕，也不管你喜欢以什么姿势抱着枕头、喜欢什么时候抱着枕头，都来看看我们这个为女性玩家特别制作的Wii抱枕吧。

可以说Wii最吸引人、最有特色的地方就在于Wii手柄了，而这一次，有着电视杀手之称的Wii手柄终于安全无害啦！这个高26英寸，宽5.5英寸的绣花毛绒抱枕，随便你用它砸电视、丢朋友、摔地板都不会造成任何损失，而且半身长的长度正适合抱着睡觉——惟一需要注意的就是已经结婚的女性玩家们，希望你们不会和老公在家里上演抢抱枕大战。



▲细节部分，看起来似乎很有质感。

《怪物猎人 边境 Online》主题VISA卡

邪魔天使 提供



▲《怪物猎人 前线》专用VISA卡的颜色很漂亮。

前几期向大家介绍了PC版《怪物猎人 边境 Online》的情报，除了测试版专用装备外现在Capcom又向广大玩家提供了新的服务——Capcom与三井住友合作，从2007年6月5日起开始召集"怪物猎人"VISA卡入会事宜。为了防止不正当使用以及盗号等情况的发生，Capcom将推出附有服务费的信用卡服务，这张VISA卡里有"本人认证服务"，采用密码的形式，一旦办理了该卡，就会自动入会三井住友卡的网络服务"Vpass"，利用本人认证服务玩家就可以在一个安全的环境享受游戏了。该卡是会员限定卡，其造型也是特殊的，上面印有游戏的LOGO，具有"怪物猎人"的风格，而且办理该卡还会获得一些会员专有的特别服务，比如在游戏中会赠送特别套装等。

历代劳拉代言人齐聚一堂

火云 提供



当提起游戏界最性感的女明星时，有一个名字是绝对不能不提的，那就是劳拉·克劳福特。自从在"《古墓丽影》系列"游戏中登场后，她就成为了游戏界最受玩家喜爱的角色之一，即使经过了多年，这种喜爱之情也丝毫没有减退。（国外范围）

随着时间的推移，游戏中的劳拉已经发生了脱胎换骨的巨大变化，而现实世界中为劳拉代言的女明星也已经历经了六代，其中还包括曾主演两部《古墓丽影》电影的好莱坞著名女演员安吉丽娜·朱莉。伴随着《古墓丽影周年纪念版》的发售，Eidos官方组织的各种宣传活动也在如火如荼地进行中。近日，Eidos联合IGN、GameTap等知名游戏娱乐媒体，召集了曾经为"《古墓丽影》系列"担当劳拉形象代言人的几代女模特，举办了一场颇为有趣的周年纪念活动。在这里，我们可以见到历代劳拉的风采。就我个人的审美眼光来看，如果这些模特脱掉了劳拉的装扮，我实在无法将她们与劳拉的形象联系在一起，这可能就像外国人永远都无法理解林黛玉一样。



Nell McAndrew 1998年
这脸蛋怎么像洋娃娃一样?



Lara Weller 1999年
嘴唇与劳拉颇有点相象，可惜这感觉被大波浪卷法破坏了。



Lucy Clarkson 2000年
实在想不通当年为什么会选择她来代言。



Jill de Jong 2002年
大姐，您的肩膀好宽啊!



Karima Adebibe 2006年
仔细打量后你确实能感觉Karima非常符合现代劳拉的气质。

游戏广告两则

levelup.cn 提供

电车男回来了



▲摆个Pose，来个深沉。

以"召唤术"为主题，讲述幻想传说的"《召唤之夜》系列"新作公布了，《召唤之夜　双子时代～精灵的共鸣～》对应的平台为NDS。这是本系列作品第一次登陆NDS，预定于2007年8月发售。

日前BANPRESTO宣布，本作的电视广告将由日本当红电视电影明星伊藤淳史出演，并将于6月10日在日本电视上播放。伊藤淳史凭借一部《电车男》一夜走红，相信这次的电视广告中他也能有上佳的表现。

《忍龙Σ》电视广告出现严重Bug

TECMO的《忍者龙剑传Σ》起用了混血美女Leah Dizon作为形象代言人的事情已经算不上什么新闻了。Leah Dizon还将出演游戏的电视广告以及平面广告。日前，本作的电视广告已经拍摄完成并于日本开始播放了。由于《忍者龙剑传Σ》中将运用到PS3手柄的6轴感应操作方式，所以我们看见广告中Leah Dizon拿着PS3手柄时就像得了癫痫一样，在镜头前不停地乱摇乱摆，她仿佛从游戏中得到了前所未有的快感。慢着，怎么PS3手柄的指示灯都没有亮啊?玩过PS3的玩家顿时都会明白，原来这只是个一段装可爱的表演，这位大小姐只需要装装样子就可以了。



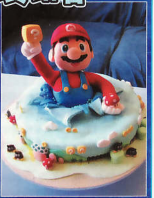
▲只能说拍摄广告的人员太没有专业精神了。

马里奥蛋糕终结者

玛娜 提供

为了给朋友庆祝生日，我们往往会买一些小礼物或是自制礼物用来祝贺，有诚意的会自己找点好东西，偷懒的就随便买点大路货加张贺卡混过去了事。当然我们不可能每个朋友一视同仁付出巨大的爱心，但是如果是非常贴心的挚友，那么稍微花点心思一定会让他更加感动。

居住在澳大利亚的一名女大学生Su-Yin为了给朋友庆祝生日，制作了一个堪称艺术品的蛋糕，其制作及其精巧别致，甚至被国外媒体Kataku称为"马里奥蛋糕终结者"。这份礼物花费了她两周时间构思，三天时间制作，可谓是礼重情义重的典型了。



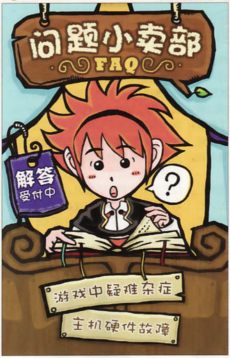
▲成品出来啦！这样的蛋糕吃掉也太浪费了……不知道是谁这么幸运收到它呢。



▲现居澳大利亚的女大学生Su-Yin厨房自拍。



▲蛋糕构思的草图，可以看到细节部分的精致和一丝不苟。



硬件 HARDWARE

最近帮同学买了台粉红色NDSL，有几个问题希望晴天能解答。①包装盒上写的是美版没错，但系统里的文字输入有英文也有日文，究竟美版NDSL是不是只有英文没有日文呢？②NDSL的电池如何识别？有问题的电池有什么特征吗？③之前我在香港买的NDSL配的是110V～240V变压电源，但最近买的却只支持110V，究竟不同国家的版本间电源有什么区别？不同区域版本的外包装也不一样吗？④最近想入手一台X360，有什么需要注意的地方吗？特别是如何应付三红灯问题？现在是不是应该买精英版呢？[magxx]

①NDSL系统内默认的输入语言是包括英文和日文的，与NDSL的区域版本没有关系，你可以放心。②由于任天堂曾经对美版NDSL的电池进行过调整，所以让不少玩家担心自己买到的主机可能是翻新机，其实辨别电池的真伪可以依靠以下两种方式：（一）核对NDSL电池和主机电池仓盖上的编码是否一致；（二）NDSL原装电池都为1000mA，组装的为1600mA，相关的标识都可以在电池上找到。③美版NDSL随机附送的电源只支持110V属于正常情况，如果要接入国内的电源必须另外购买110V转240V变压器才能使用，至于你之前买的NDSL是由于港版本来就会随机赠送宽幅电源的缘故；欧版和神游版的NDSL都可以直接接入国内电源使用的，目前只有美版、日版、韩版的NDSL才需要配置变压器；不同区域版本的NDSL在包装上差别不大，你也可以通过包装盒上的编码和主机机身上的编号是否一致来判断真伪。④关于X360的购买指南你可以参阅第158期UCG上的相关内容，当然电源的选配也是一个比较容易忽略的地方，目前美版和日版X360都需要另外购买"火牛"才能接入国内的电源使用，而港版由于支持220V电压而可以省去这笔费用。如果你不是经常通过网络进行X360的相关下载，那么精英版有别于普通版的120G硬盘就没有太大的实际意义，当然它的价格也并不便宜。"三红灯"一直也是困扰众多X360玩家的致命缺陷，由于目前官方也没有给出行之有效的解决方法，所以尽量避免长时间运转主机也是很多玩家普遍采用的方法。

①《偶像大师》必须要在日本注册的玩家才能下载服饰等其他增值道具，那是不是只要把Gamertag绑定一个日本地区的Hotmail就可以下载了呢？日本地址应该怎么填写？②注册一个美国的Gamertag就可以在美国的Xbox LIVE上下载了吗？香港、日本、美国这三个服务器的速度如何呢？哪个比较快？③最近准备购买X360，但却听说精英版要推出了，不知道精英版能否刷机呢？④付费下载的内容用同一个Gamertag下载第二次还需要支付点数吗？如果硬盘坏了，里面下载的内容都丢失了，那岂不是又得花钱？⑤D版支持网上下载对应游戏的地图和道具吗？D版上网对战成功概率是多少？⑥微软点卡除了网上购买外，还有什么途径购买比较方便？[王唯]

①如果是已经注册的Gamertag就无法再更改地区，所以你想登录日本服务器就必须在新注册的时候选择一个日本地区的Hotmail邮箱作为注册邮箱才行。而日本地址在互联网上都很容易搜索到，你只要按照注册时的提示对应选择即可。②Xbox LIVE注册的帐号都是对应不同区域的服务器，所以美国的Gamertag自然就可以在美服的Xbox LIVE上进行下载了。至于三个服务器连接的速度主要还是根据你使用的网络而定，从目前大多数国内玩家反应的情况来看，它们从快到慢的顺序是：香港、日本、美国。③精英版和普通版相比主要增加了HDMI接口和120G硬盘，但是否对光驱等其他固件进行了改动还不得而知，所以目前也没有能否刷机的确切消息。④这个问题你不用担心，因为只要你在网上消费过点数，服务器上都会留有支付信息的备份，所以只要你的Gamertag存在，即便是你的硬盘损坏也不会因为重新下载而收取额外费用，另外如果你想将下载的内容在其他人的机器上运行，需要先连接一次Xbox LIVE获得许可才行。⑤只要你的Gamertag没有被BAN是可以下载相关内容的，上网对战自然也是可以实现的，不过现在刷机上LIVE被BAN的风险很高。⑥如果你拥有信用卡，在LIVE系统上直接购买微软点卡是最方便快捷的；如果是网购，你也可以在淘宝等正规的购物网站上寻找信誉度高的卖家购买。

我想请教几个关于PSP方面的技术问题。①PSP之间可以共享资料吗？如果可以该如何设置？②为何我的PSP升级到3.40最新的版本，但免UMD引导碟的游戏有好多都运行不了，一定要开启用引导碟才可运行游戏，但是网上公布3.40版免UMD引导碟的游戏已开放了很多，是因为机器的版本问题还是设置有误呢？[ALVA]

①PSP之间是可以共享资料的，不过仅限于图片文件。先打开两台需要传送图片的PSP上的WLAN开关，发送方在XMB界面进入Photo中在任意图片上按△键选择Send，接收方在XMB界面的Photo上按△键选择Receive即可。②出现这种情况并不是你机器版本或设置的问题，虽然3.40版宣布开放了大量免UMD引导碟的游戏，但实际上很多大作（如：《怪物猎人携带版 2nd》、《DJ MAX 携带版2》）还是需要引导盘才能正常启动。

游戏 GAMES

有两个关于《光明力量EXA》的问题想请教。①打造最强防具的魔族具体位置在哪？②黄金骑士各个部分的具体位置在哪？[石狮 郭天事]

①恶魔位于グリムゾンパレス屋上东边的房屋内。②现在就使用表格为你列出黄金骑士所有部位的具体位置，希望能够帮到你：

部位	获得地点
胴体	古代ルーン神殿
左腕	从パオラ草原的西面进入パイラプールの洞穴，最后前往漆黑の祭坛
右腕	ゴランゴラン湖2层从北面下到1层
左足	フィアガルム山
右足	旧ノスワルド城迹庭院北面
左もも	从基地的4号门向南前进进入ゲンデストル洞穴
右もも	グラジウム矿山东侧的木屋中

《.hack//G.U.Vol.3 漫步之速》我在通关后开始进行隐藏要素的收集，但是在打冒烟的弛尾时，根据提示如果有3个前作道具就可以在本作拿到2件超级防具，但是我惟独没有"月下の诚"（另外2个已获得），翻看了前2作的功略也没发现此道具的出处，请问该如何才能获得？如果是在前作才能获得的话，是否还能触发获得？[y314295764]

要想获得这个道具你必须先确定在《.hack//G.U.Vol.1 再生》中打倒过一次黑驰尾井获得过"自らの王"这个特殊道具，之后在《.hack//G.U.Vol.2 思念之声》中继承这个记录，并在游戏中再次打倒他就会随机获得双剑"刃威音·侵"、大剑"刃威音·影"和大镰"刃威音·零"中的一件，同时出现重要道具"月下の诚"与"忘らるる影"。由于三部曲的记录都是有继承关系的，所以你要想在《.hack//G.U.Vol.3 漫步之速》获得2件超级防具就必须满足之前的条件才行。

本人想问一个关于美版《最终幻想XII》的问题，在日版的神都光明之间与裁判长贝尔加战斗后应该是用黄色水晶传送到ナルビナ城寨，可是在美版中调查黄色水晶却没有Nalbina这个选项，于是我试图步行去Nalbina，但穿过东达尔马斯卡沙漠来到海边一个小村落后就不能继续前进了，到底我应该怎么办？[vietiful]

此时你只要在神都调查黄色水晶传送回Rabanastre，然后前往南门的Aerodrome乘坐定期飞空艇就可以前往Nalbina，由于这是剧情的需要，其他办法自然是行不通的。

①请问在《怪物猎人携带版 2nd》村长4星的"古塔调查も乐じゃない"任务中要怎样攻击大雷光虫才能得到素材？②以我现在拥有"雪

狮子套装"、"地虫套装"、毒片手剑アッパータバルジン、太刀"白猿剁[ドド]"的现状而言，到底能一个人做到什么级别的任务？因为我自认属于"死磕型"的人，不太懂得什么技巧，虽然击退了钢龙，可干掉一只轰龙已经相当吃力了。[孙然]

①普通的攻击方式就可以，大雷光虫不是必定会掉落道具的，但概率也不低。大雷光虫掉落的道具会在地上闪光，站在其上方按○键即可。②雪狮子套装在初期算是不错的装备，但考虑到耐火性太低，所以尽量不要去单挑火龙系的怪物（炎王龙和炎妃龙由于有火焰护体，所以更是难上加难……），稍微提升一下防具的等级，保持防御力在300左右应该就能应付村长4星的所有任务了。另外，《怪物猎人》与敌人战斗强调的就是闪避和防御，以及掌握怪物进攻的规律，死磕只会让自己吃力不讨好，建议你多找几位朋友联机打怪，这样也会相对轻松一些，当获得大量素材打造高级装备后（死神S套装的材料比较好收集，而且技能不错，你不妨参考一下），将防御力提升到400以上，然后就可以在HR4以下的所有任务中来去自如。此时你就要多观察各种怪物的动作，并熟练掌握各种武器的特性以应对不同的怪物，相信你一定会很快掌握这款游戏的神髓。

《怪物猎人 2 dos》中打完霞龙是不是就没有更高级的怪物进行挑战了？合成"祖龙の书"和"秘境セット"这两样道具的素材去哪里找？[福州 郑嘉琦]

霞龙并不是游戏中最后的怪物，而炎妃龙等强力的怪物需要满足特定条件才会出现。"祖龙之书"需要使用终焉の书、传说の书、古龙の书三样物品才能合成；"秘境セット"则需要使用秘境へのコンパス、秘境への地图、秘境への5つ道具三样物品才能合成。它们都只能在网络任务达成主要目的并结束任务才能获得，具体获得方法请参看下方的表格：

道具名	网络任务	季节要求
终焉の书	风翔龙を讨伐せよ！	全季节
	谜の龙を讨伐せよ！	全季节
	浮岳龙を讨伐せよ！	全季节
	炎王龙を讨伐せよ！	全季节
传说の书	金狮子	繁殖期
	金狮子	温暖期
古龙の书	最古の龙	温暖期／寒冷期
秘境へのコンパス	强暴を极めし角龙	寒冷期
	湿地に潜む大镰	繁殖期
	雪原を驱ける幻兽	繁殖期
秘境への地图	老山龙を击退せよ！	全季节
	岩山龙を击退せよ！	全季节
秘境への5つ道具	龙たちのねぐら"	繁殖期

①我很想知道《宿命传说》中斯坦习得"冰翔闪"的联动密码是什么？②大地图上有アルメイダ这个地方吗？为什么我总是找不到？③DS制霸后和ノイミエタット的怪物研究者对话会得到什么特殊装备？④怎样找到"发现物"？我取得始祖龙后在飞行中按R2，结果有时箭头为红色是在水面上方，怎么才能得到？⑤为什么我在"料理"第一栏放了ロコモエ，效果为"战斗不能回复"，但在战斗中却不能使用呢？[芜湖 曾祥如]

①要学习这个技能必须完成游戏官方网站上的小游戏，用获得的密码进行联动才行，而且每位玩家获得的密码并不相同，所以在这里晴天也不能告诉你确切的答案。虽然目前官方网站上联动的小游戏已经关闭，但是你仍然可以在HARD难度下击败一定数量的BOSS来学习这个技能，BOSS的具体位置可以参考后方的表格。②アルメイダ其实就是游戏进行到里昂加入后经过的第一个村庄，从村子离开时还会发生遇见"漆黑之翼"的事件，你不妨仔细回想一下。③DS全制霸后会获得冠军腰带，部分地区制霸也有奖励，比如玛丽的最强头带。④要想找到发现物，需要先装备自由称号和每个村子里带保镖的老头对话才会获得相关情报，之后返回大地图按R2键会出现箭头提示，只要跟着走就行了，所以并不需要得到始祖龙或在飞行状态中寻找。⑤出现这种情况通常有两种可能：一是料理的效果是战斗结束后回复；二是在战斗中已经使用过一次其他的料理。

BOSS	出现地点
コングマン	斗技场
バティスタ	海贼船
ケイブクィーン	海底洞窟
バティスタ・ディエゴ	モリュウ城
クラーケン	甲板
ティベリウス	トウケイ城
ダリス	ハイデルベルグ城
グレバム	时计塔
バルック	クラウディス
イレーヌ	ヘルレイオス
レンブラント	ミックハイル
ヒューゴ	ベルクラント
ディムロス	ソーディアン研究所
リリス	斗技场
バルバトス	アルカナルイン





学，永无止境 编辑手札

在正式成为UCG的编辑之前，本人是以一个撰稿人的身分在杂志上发表文章，更为准确地说，是以攻略撰稿人的身分发表游戏攻略。

成为专业的游戏杂志编辑之后，如果还是只制作游戏攻略的话，那其实还是停留在撰稿人的程度上，而且如果只会制作攻略的话，大概也不能成为一名合格的游戏编辑吧。

大家都知道，游戏杂志里会有关于游戏的很多东西，例如游戏新闻、游戏发售前的情报介绍、游戏攻略、游戏文化文章等等。虽说"闻道有先后，术业有专攻"，但作为一名合格的游戏编辑，交给你这些东西中的任意一项，应该都可以完美地制作出来才对得起游戏编辑这个称号。所以，就要不停的学。

其实众多栏目的起源还是来自于"玩"游戏，对于从事游戏相关工作的人来说，玩游戏本身就是一个学习的过程。先拿本人从事最多的攻略制作来说，攻略说开来就是给各位玩家送上的"产品说明书"，所以要求"尽、善、美"，这些要求中的任意一项都需要有一颗善于发现、爱好探求的心。需要特定条件触发的剧情和各种隐藏的要素，这些是一篇合格的游戏攻略中所必须存在的东西，对于这些东西的探求也是游戏过程中的主要乐趣之一。但是想要发现这些"隐藏"的东西并不是十分容易做到的事情，有时在拥有对游戏基本传统模式的了解之外，还要掌握一些其他各方面的知识才可以。拿"《战国无双》系列"举例，众所周知，拿取各个角色的最高级武器是这个游戏中的最大乐趣之一，但一定要触发特定的条件才可以。游戏中的事件大部分是按照真实日本战国史制作的，而在没有攻略之前，大家要靠"猜"来确定每个人物获得最强武器的关卡和条件，但此猜非彼猜，对日本战国史了解的人会根据每个人物最风光或者在其中扮演相对重要角色的战役来确定其最有可能拿取高级武器的关卡，随后出于对真实历史的了解，在此关卡中按照史实来触发各个事件，当"贵重品发现"字样跃然屏幕的时候，游戏的乐趣已经无形中被你得到了。

而在学习掌握到游戏之外的知识后，联系游戏组织好语言，找到一个有趣的话题作为主线，一篇很好的游戏文化文章就可以诞生了。比如大家曾经在杂志上看到过的"口袋中的战争"特别企划，就是因为作者喜欢《生化危机》、《潜龙谍影》等游戏，并爱屋及乌地喜欢上了这些游戏中的枪械，随后去学习研究相关知识，最后整理并成文的。

每期杂志的制作过程中，我们不仅为读者送上纯粹的游戏内容，还一直努力将游戏所涉及的各种知识提供给读者，这对我们本身也是一个很好的学习过程。但是，每个人的知识是有限的，所以，我们就要学，无止境的学。

我想说的是，在游戏的过程中学习，你会发现更多的乐趣。



游戏军火库 GAME ARSENAL


■愿这种可怕的景象永远不要出现。

本期话题 浅谈核反应堆

熟悉高达动画的朋友都知道，机动战士的动力主要是内置的微型核反应堆(即核融合炉)。在以标榜设定严谨的U.C.纪元正统高达作品中，出现了许多关于反应堆被攻击后引起爆炸的情节。这其中比较典型的是《08MS小队》中联邦指挥官派遣MS去探索吉翁军藏身的山洞，然后利用引爆MS反应堆后产生的爆炸来封锁山洞那个桥段。

那么，反应堆真的就那么容易引起核爆炸吗?大家不妨先往下看。

首先我们要明确，原子弹的爆炸是以核裂变的链式反应为基础的，这里就有两个关键要素：裂变和链式反应。所谓裂变，是指重原子在受到中子轰击后分裂为轻原子，同时释放出更多中子和能量的过程。以铀235为例，它的单个原子在吸收一个中子后分裂，会释放出两到三个新的中子，当这些中子再被别的铀235原子俘获后，裂变反应就持续下去了，这就是所谓的链式反应。但是释放出的中子速度太快，很难再被吸收，因此就需要用减速剂来减慢高速运动中的中子的速度，这样才能有效地让中子被其他铀235原子吸收并发生裂变。重水和石墨是最常见的减速剂。再者，如果裂变时产生的中子散失的数量太多或者被杂质吸收太多，就不会引起爆炸式的链式反应，因此核燃料要有一定的体积和质量，以满足链式反应稳定进行下去。


■切尔诺贝利核电站事故现场。

那么，核爆炸与核反应有什么区别与联系呢?说来也简单：原子弹的核爆炸是不受控制的裂变反应，而核反应堆正常运行则是完全可控的裂变反应。于是有人就觉得，核反应堆受到攻击被损坏后，里面进行的核反应失控，于是演变为核爆炸。其实这种忧虑完全是多余的，因为核反应堆受到破坏而引起核爆炸的可能性微乎其微。假设一个反应堆受到了破坏，那么外壳破裂，减速剂泄漏，维持链式反应的中子大量散失，最终的结果是反应停止，放射性核燃料流出造成大面积污染。更何况，核反应堆所使用的核燃料，其中核物质含量要远远低于制造原子弹所要达到的那个标准。这也进一步表明了民用发电核反应堆与核武器的本质区别。



事实上，不要说核反应堆，就算是核弹头受到直接攻击，也不见得就会引发核爆炸。因为核反应的发生条件是很苛刻的，分置在原子弹内部的铀块只有在精密的点火装置的引爆下瞬间合到一起，超过临界质量，才能顺利起爆。中间过程只要稍有偏差，核爆就不会发生。我们再回过头来看核反应堆。核反应堆所发生的泄漏事故之所以让大多数人所害怕，或者说问题的严重性，主要体现在和物质泄漏对自然环境的污染，这是一种持续时间相当长的慢性污染，人、动物和植物在受到核物质沾染后会发生基因突变，这种违背自然规律的基因突变对物种的影响是十分巨大的，这也正是核泄漏事故的可怕之处。

核反应堆作为一种能够提供长期和大量能源的动力装置，采用了核动力的运载工具比采用常规动力的运载工具有一个最明显的有点，那就是在一定范围内近乎于无限的持续工作能力，这都要归功于核反应时所产生的巨大能量。以核反应堆作为动力源，这一点在游戏中也比较常见，无论是核动力航母还是核动力潜艇，还有《机战》中出现的那些以核融合炉为动力的机器人，简直数不胜数。不过，这种可受控制的核反应装置显然没有核武器那么出风头，对于我们来说，游戏和动漫中动不动抬出核武器来相互对射的例子实在是太常见了。但这其中真正能够让人留有深刻印象的，还是要数PS上的初代《潜龙谍影》的故事设定，核裁军、被恐怖分子占领的核武器仓库以及能够向世界任何地点发射核武器的超级机动兵器“METAL GEAR”，相信每一个了解剧情的玩家都会印象深刻。

机械家

棒棒糖浮游炮、一身红色涂装和背后的两把斧头，你看的出这是谁吗？对，胜负师，机械造型的胜负师，怎么样，有型吧！



军工问答站

为什么咧? 机动战士的核融合炉是否会引起核爆炸?它的体积比现实中存在的核反应堆要小很多，这种核反应堆小型化是否能够实现?

原来是这个样子di 问得好。事实上，由SUNRISE官方给出的动画原设定可知，MS的核融合炉是采用聚变技术的反应堆，它比前面所讲到的裂变式反应堆要更加复杂和先进，但实现起来要更加困难。聚变反应发生的前提是超高温，而一般对MS核融合炉的攻击并不能产生足以引发失控核聚变的高温。另一种说法是，MS所采用的核融合炉是一种基于高达世界架空理论的新型反应堆，即使发生失控爆炸，也不会像常规核爆炸那样威力巨大。

核反应堆的小型化是目前全世界都在努力研究的对象，其中最难做到的莫过于辐射屏蔽结构的小型化。二战后的冷战时期，美国曾经先后尝试将小型化的反应堆搬上飞机和坦克，但都以失败而告终，基本上都是因为无法将屏蔽层小型化。


这就是MS核融合炉的具体位置。

欢迎大家提出问题和踊跃投稿，我们的临时Email: Game3@ucg.com.cn

邪魔院

体会异国文化的魅力

栏目主持：邪魔天使

邪魔天使的随笔

在拿到这期杂志的时候众多应届考生已经结束了今年的高考，想当年小邪高考的时候每考一科就会去街机厅去打几局《格斗之王》轻松一下，记得数学还是提前交卷与同学邀约去的，现在想起来不禁有些汗，而且我父母也知道这事，他们还挺支持的，说这样不至于太紧张，去放松一下也不错。结果自然是好的，我考上了理想的大学，进了最想进的专业，回想起来觉得有这样的父母的确是人生最大的幸福。所以考生们考完了可要好好陪陪自己的家人啊，因为他们无时无刻不在关心着你哦。

闲聊日语

从俳句看日本人的小气

作者：张宏

自从我写《闲聊日语》以来，经常有朋友给我发邮件，让我“论证”某个问题。比如我介绍了日本北海道的阿伊努语，发表之后有一位陈先生问我琉球语是不是不是日语的方言，而是汉语的方言？我的回答是在语言分类学上，琉球语确实是日语的方言。

不过有些朋友的问题比较容易论证。比如有一个朋友说他在日本公司工作，他以及他周围的中国同事一致认为日本人比较“小气”，没有中国人“大气”。他问我是否可以从语言文字的角度论证一下这个问题。

看一个民族是否大气或小气，一般不能从物质方面来衡量，比如一个小气的人可能住在豪宅里，一个大气的人可能住在陋室里，所以不能从房屋来衡量。一般认为一个民族是大气还是小气能够从他们的文学作品中看出来，因为一个民族的文学作品是这个民族几千年来精神生活的反映与总结。所以，下面我想从中国的唐诗与日本的俳句这个角度，论证一下这个问题。

在我们中国，几乎每个受过教育的人，都能吟颂几首唐诗，下面是李白的《关山月》：

明月出天山，
苍茫云海间。
长风几万里，
吹度玉门关。

这首诗是描写甘肃省敦煌县玉门关的。即使您从未去过那里，仅仅读了这20个字您就可以想像出一种辽阔、苍茫、壮美的景色，同时感受到一种宽广、豪放、豁达的情怀，这就是典型的大气。反过来，再看看日本。日本最流行、最通俗的文学形式是俳句，也就是由17个假名组成的短诗，下面是著名诗人松尾芭蕉的一首俳句：“**古池や蛙飛び込む水の音。**”它的中文意思是：一只青蛙，跳入一个古老的池塘，水发出了一些声响。您可以看出这首俳句的意境虽然不错，但场面很小，情节很简单，是典型的小气。当然，我也承认，唐诗中也有小气的作品，俳句中也有大气的作品，但从总体上看唐诗确实比较大气，俳句确实比较小气，由此我们可以得出结论：日本人确实比较小气。

豆知识 轻小说



轻小说是我们最近才接触的一个新类型小说，它的英文写作Light Novel，这是一个日式英语。作为小说的一种类型，轻小说是多以初中、高生为对象，使用动漫风格的原画的娱乐小说。轻小说的类型包含了很多种，恋爱、科幻、幻想、神秘、恐怖等，现在发行的多以游戏、动画改编的小说为主，而最近有的轻小说也开始动漫化，比如我们熟悉的《灼眼的夏娜》、《十二国记》就是由轻小说改编而来的。

轻小说由于其类型的模糊性，所以并没有明确的规定什么样的小说是轻小说，一般认为属于轻小说的有：1.发行轻小说的出版商所出的小说都认为是轻小说；2.多以动画风格的插画为原画的小说是轻小说；3.以塑造角色为中心的小说是轻小说；4.作家自己说是轻小说那么这部小说就是轻小说。虽然以上的定义有的说法非常怪异，但这也是没有办法的事情，甚至有极端理论说《源氏物语》也属于轻小说的范畴。

现在轻小说的势头在日本是越来越猛，开始大肆进军动漫甚至电影界，日本全国性的报纸、杂志也开始刊登轻小说的书评、特辑等文章。现在轻小说与动画、游戏业界紧密挂钩，形成了不可分割的关系，而又由于小说中的插画大都请的知名漫画家来绘制，所以又和漫画界有了关联。另外，现在以成人游戏原作为基础的轻小说非常流行，无论是男性向还是女性向都取得了一定的市场，不难看出，今后日本的小说市场会被轻小说所充斥，不知道这能不能说是传统文学的悲哀？

东瀛来风

日本人的教育·二

中国的学生大都知道补课是什么，家长花钱请老师或家教来为孩子补课现在已经不稀奇了，日本也不例外，不过他们往往是开设补习班，其规模要比中国的这种家庭作坊式补课要大得多。由于日本小学提倡自由教育，所以学生在学校不怎么学习，都是玩，所以上课玩下课补课成了一种奇观。一般正规补课班从四年级开始，也有三年级开始的。补习班也有等级，按之前的考试来划分，每年考完试还会贴公告把今年考上学校的学生公布出来这也算是一种宣传手段，当然其中也有掺假的时候。虽然学校课程轻松，但补习班可不管，采用填鸭式教育，估计补过课的同学会有所体会。补习班的竞争是绝对公平的，每月公开考试，按成绩分班，两个月一次升降，在报考学校方面补习班老师会根据孩子的成绩给家长建议。



大枪苇人

永无乡的缔造者



《弦乐四重奏》

如果说在现在泛滥廉价的"萌"风中，有什么人能明真正完全表现出少女独特的美感，而没有随着大众主流绘制千人一面的标本萝莉，那就非大枪苇人莫属。他笔下的女孩们，不是纳博科夫心目中时而妖媚时而稚嫩的洛丽塔，而是飞舞在永无乡中的小妖精，纤细、敏感、瘦弱，仿佛轻轻一碰就会折断，永远不会长大，永远不愿改变。



《弦乐四重奏》



《弦乐四重奏》



《弦乐四重奏》



《少女魔法学》

大枪苇人（ASHITO OOYARI）又称大枪芦人和NOCCHI，出生于1974年8月25日，原名为后濑慎一，是日本知名插画家、漫画家、游戏创作者以及Littlewitch的代表人物。

在大枪苇人还是新人的时候，他就开始为成人杂志绘制成人向漫画，同时和自己的同人小组"INKPOT"进行同人志创作活动（如果现在在日本中古市场找寻他早期的作品，会发现已经飚到了一个非常惊人的数字）。直到1999年以NOCCHI之名为全年龄向游戏《向北》作了人设，才开始获得了更广泛的认识。之后Monochroma公司的游戏品牌Littlewitch成立，发售了一系列由大枪苇人作人设和原画的游戏，他所描画的少女也得到了爱好者的认同，2005年12月至现在，Littlewitch发表的游戏作品中，女主角几乎全部是少女，这些情况也被认为是他本人的个人嗜好，被大量带入到了创作工作中，而且除了原画和人设，他在剧本、监督和演出方面也都有所涉猎，算是个全能的游戏制作者。



《向北》

如果说这个擅长于描绘少女的画家有什么不拿手的地方，既不是男孩子也不是成人们，而是现在正流行的丰满系Loli。他自己也暗示说，对于那种巨乳类角色形象的描绘比较困难，在Littlewitch的制作日记中，还特意描写了自己在这方面曾经进行练习的事。当然，我们宁愿认为这并不是一件坏事，可以画丰满型角色的人数也数不清，但是大枪苇人却只有这么一个。



《向北》





《向北》



《白诘草话》



《白诘草话》



《白诘草话》



大枪苇人喜欢刻意用不清楚的模糊线条去描画自己笔下的人物，线条就像是随时都会断掉一样，让人感觉那些虚虚实实、隐约可见的地方给人以虚幻的气氛，正符合少女本身所带给人们的感觉。而上色方面他也偏向透明清淡的水彩，经过他描绘的少女们，肌肤就像是可以穿透，看到底下的血管一样，那种清亮透彻的画面就是他的作品与其他人最大的区别。

作品列表	
《向北》	1999 年
《白诘草话》	2002 年
《弦乐四重奏》	2004 年
《少女魔法学》	2005 年
《littlewitch Fandisk～小魔女的礼物～》	2006 年
《Rondo・Leaflet》	2007 年
《Period》	预定 2007 年

GT5之前就是它了！



极限竞速2

“《极限竞速》系列”（本刊原译：《飞驰竞速》）从诞生之初就以标榜“真实驾驶模拟”而把自己放在了“《GT赛车》系列”竞争对手的位置上，虽然这个系列至今才做到第二作，但由于有着后者的成功基础，本系列在起点就本身很高的基础上在这一作又进行了大幅的强化，尤其是强调细节与完全拟真的“损坏系统”的引入甚至是目前的“《GT赛车》系列”都还没有做到的。

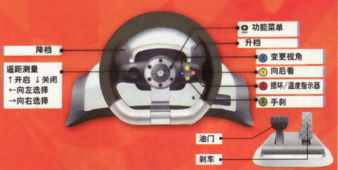
文 多边形 美编 NINA

极限竞速2	Microsoft	RAC
X360 Forza Motorsports 2		中文版
2007年5月29日	1－8人	1390新台币
对应X360专用无线方向盘		对应全年龄玩家

Xbox 360 控制器 / Controller



Xbox 360 无线方向盘 / Wireless Racing Wheel



成就列表

成就名称(点数)	获取方法
过关挑战赛之铜牌达人（15）	参加所有过关挑战赛，并全部获得铜牌
过关挑战赛之银牌达人（25）	参加所有过关挑战赛，并全部获得银牌
过关挑战赛之金牌达人（35）	参加所有过关挑战赛，并全部获得金牌
完整收藏法国车辆（1）	在职业赛车库收集所有法国车辆
完整收藏德国车辆（15）	在职业赛车库收集所有德国车辆
完整收藏意大利车辆（10）	在职业赛车库收集所有意大利车辆
完整收藏日本车辆（30）	在职业赛车库收集所有日本车辆
完整收藏韩国车辆（1）	在职业赛车库收集所有韩国车辆
完整收藏西班牙车辆（1）	在职业赛车库收集所有西班牙车辆
完整收藏瑞典车辆（2）	在职业赛车库收集所有瑞典车辆
完整收藏英国车辆（5）	在职业赛车库收集所有英国车辆
完整收藏美国车辆（25）	在职业赛车库收集所有美国车辆
金牌达人(试车场)(15)	参加职业赛中试车场的所有赛事，并全部获得金牌
金牌达人(车厂俱乐部大赛)(20)	参加职业赛中车厂俱乐部大赛的所有赛事，并全部获得金牌
金牌达人(初级杯比赛)(25)	参加职业赛中车厂俱乐部大赛的所有赛事，并全部获得金牌
金牌达人(竞争对抗赛)(30)	参加职业赛中竞争对抗赛的所有赛事，并全部获得金牌
金牌达人(业余赛)(35)	参加职业赛中业余赛的所有赛事，并全部获得金牌
金牌达人(特定车款赛)(40)	参加职业赛中特定车款赛的所有赛事，并全部获得金牌
金牌达人(地区锦标赛)(50)	参加职业赛中高手系列赛的所有赛事，并全部获得金牌
金牌达人(高手系列赛)(60)	参加职业赛中高手系列赛的所有赛事，并全部获得金牌

成就名称(点数)	获取方法
金牌达人(耐力赛)(70)	参加职业赛中耐力赛的所有赛事，并全部获得金牌
金牌达人(所有比赛类型)(75)	参加职业赛中的所有比赛类型赛事，并全部获得金牌
所有计时赛创记录(40)	让每场计时赛的时间记录少于目标时间
大幅领先(5)	颁赠给赢得比赛时，遥遥领先其余对手的车手
压倒性胜利(5)	颁赠给结束比赛时，领衔对手1圈的车手
单圈零瑕疵(5)	颁赠给在有对手的情况下，仍能完美地跑完单圈且完全没受到处罚计时的车手
比赛零瑕疵(5)	颁赠给在有对手的情况下，仍能完美地跑完整场比赛且完全没受到处罚计时的车手
全力冲刺好手(5)	颁赠给起跑时排位第八名，但以第一名赢得比赛的车手
超级玩家(5)	颁赠给关闭所有辅助模式后，赢得最高难度比赛的车手
天生好手(5)	颁赠给关闭所有辅助模式后，仍能赢得比赛的车手
黑马(5)	颁赠给驾驶比赛中性能指数最低的车辆赢得比赛的车手
等级1(5)	在职业赛模式达到等级1
等级10（15）	在职业赛模式达到等级10
等级20（20）	在职业赛模式达到等级20
等级30（30）	在职业赛模式达到等级30
等级40（40）	在职业赛模式达到等级40
等级50（50）	在职业赛模式达到等级50
赛车等级5(5)	在职业赛模式达到车辆等级5
买卖高手（20）	在线上拍卖购买或贩卖10台车辆
1,000,000CR线上奖金（30）	参加多人游戏的竞赛及职业赛来赚取1,000,000CR线上奖金

©2007 Microsoft Game Studio. ALL Rights Reserved.

游戏模式

过关挑战赛模式

表演赛 这个模式应该是所有玩家第一个应该尝试并完成的模式。这个模式的规则很简单：选择性能最好的赛车，并在赛事中拿下冠军。如果获得前三名的成绩即可解锁新的车辆，第三名可以解开一辆车，第二名可以解开两辆车，而第一名则可以一次性解开全部三辆车。这些车辆解锁后，即可在后面的表演赛或者多人比赛中使用了。

计时赛 真正开始有挑战的游戏模式。在规定的赛道中使用指定的车辆在限定时间内完成比赛，只要达成这个目标即可拥有你目前驾驶的这辆车。经过表演赛的热身后，这里将是对你驾驶技术的真正考验。

自由赛车模式 所谓自由，就是在这个模式里，你可以选择任何已经解锁的车辆，在任意赛道上自由奔驰。不过在这个模式中无法解除任何车辆的锁定。

游戏界面



职业赛模式

这个模式才是《极限竞速2》的重头戏。每个玩家设定档只能建立一个职业赛存档，您可以参加离线或者在线的多个类型比赛，通过获取名次来赚取奖金，同时收集或者改装车辆。游戏最初的时候你只有一小笔资金，通过不断地比赛来累计资金，并提升自己的赛手等级。每当获得赛事冠军或者提升到一定等级后，将会获得车辆的奖励以及车厂购买车辆或升级套件的优惠折扣。在职业赛模式中，需要注意以下四点：

家乡地区 职业赛开始阶段会让玩家选择选手所属的区域，您所选择的区域将决定了在初始阶段您可以购买哪些车辆以及升级套件，后期还会影响车厂对你的折扣优惠。家乡地区是可以在后期进行更改的，不过所花费的资金也不少。

车手与车辆等级 本作中是存在车手与车辆等级概念的，通过赢取比赛赢得的资金作为车手升级的经验值，升级到一定等级还可以解锁新的车辆，同时还能获得更多的车厂升级套件折扣。而车辆升级除了获得折扣之外，还能增加车辆的稀有性加分。

参赛限制 职业赛中的各种比赛都是有着相应参赛限制条件的，例如赛车的性能等级、车厂位置、车身重量等，如果你目前所驾乘的车辆不符合参赛条件，你就必须选择车库中的其他车辆，或者对车辆进行升级，或者购买新车。

雇用车手 如果你对自己的技术没有信心，或者是懒得跑那么多圈的比赛，那么你可以在比赛开始之前选择"雇用车手"来帮你进行比赛，这些车手根据等级的不同来抽取比赛奖金的不同比例(一般都在55%以上)。由于你最后获得奖金少了，那么升级会更慢。

多人比赛



本作准备了丰富的多人模式，不但可以在局域网内支持8台X360联机对战，更可以在Xbox LIVE上与来自世界各地的玩家对战，并且还能进行在线职业赛的比赛，或者在拍卖场中买卖车辆，也可以将自己的爱车赠送给好友，更有精彩的在线Forza Motorsport TV可供观赏。

多边形的弯道教室

曾有人说："赛车技术，实际上比的是过弯技术。"此话一点都不夸张。直道冲刺，只要踩住油门即可，一旦上弯道，才是见真章的时候。过弯技术总结起来四个字："慢进快出。"这个四字秘诀在任何弯道都适用，但这四个字看起来简单，做起来可一点都不容易。根据弯道的不同，掌握"慢进快出"的火候也各有不同，拿捏好了弯道技术，才算真正地掌握了赛车技术。下面，我就针对游戏中比较典型的几个弯道来简单介绍一下各种不同弯道的过弯方法。(以下图片X处为弯道顶点)

半径固定型弯道



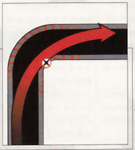
这种弯道属于最普通最常见的弯道，甚至可以说是标准型弯道，几乎所有的弯道都是由这种半径固定型弯道变化而来，对付这种弯道的方法将成为一名赛手过弯的基础。这种弯道的过弯方法为：首先靠外侧减速切入弯道内侧，贴近弯道顶点后再加速出弯。这个过程中，要参考你目前的车速以及车辆本身的性能来调校方向盘的角度和刹车的力度。

小弯道



这种弯道你甚至可以不把它看作为一个弯道，由于其角度小，如果在这个弯道后没有其他弯道的话，大可全力冲刺，利用赛道边的路基一口气通过。不过仍需要注意弯道的角度问题，需要根据实际情况来控制赛车的速度。

直角弯道



这种直角弯道又可称作"速度杀手"，由于其角度刁钻的90度弯道，再快的赛车在这个弯道面前也不得不将速度降至一档来顺利过弯。不过这种弯道虽然看起来很困难，其实也有掌握的诀窍，因为这种弯道的弯道顶点就正好在赛道内侧的转角处，掌握好弯道顶点，那么过弯的技术就可以参考固定型弯道的过弯方法来过弯了。

S型弯道



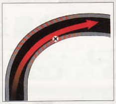
S型弯道实际上分为两种，除了如图所示的这种外，还有一种角度更大更接近S形状的弯道，这种弯道的通过方式需要参考双顶点弯道的过弯方法。而图中所示这种弯道相对而言比较简单，取两个弯道的内侧连成一条直线，几乎不需要怎么降低速度就能通过。但是需要注意这种S型弯道往往是其他弯道前的"埋伏"，所以需要紧记赛道路况。

发夹弯



这种弯道可以说是固定型弯道与小弯道的综合体，在一个固定型弯道后紧接一个小弯道，这就对过弯技术提出了更高的要求。如图所示，这种弯道的弯道顶点并非固定型弯道的中间，而是介乎固定型弯道与小弯道的结合处，这就意味着在大部分固定型弯道里，你必须保持较低的速度过弯，才能在进入小弯道后全力出弯。

圆角弯道



这种弯道的特点并不在于弯道的角度，而是在于弯道的长度。与递减型弯道类似的一点在于，圆角弯道的弯道顶点并不是从减速到加速的交替点。在通过这种弯道的时候，入弯方式与半径性弯道相似，但是在出弯时则要保持方向盘角度更持久一些，将赛车紧紧地压住弯道内侧并保持一定速度，这并非很容易能做到的。

总结

过弯的另一个要诀是，要充分利用到整个赛道的宽度。举例来说，当你接近弯道时，把车辆移动到赛道外侧，然后从入弯点向赛道内侧的弯道顶点移动。当赛车通过弯道顶点后，再充分利用跑道的整个宽度，回到跑道外侧来完成转弯动作。不过当你不得不利用到整个赛道宽度的时候，这也代表已经接近这辆赛车的过弯极限，同时对你的驾驶技术也是极大的考验。



游戏进行时

IT' S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持人：玛娜

虽然是一款炒冷饭的游戏，但是《生化危机4》在玩家中看起来仍然热度不减，编辑部内也几乎人人都体验了一把一手控制方向，一手瞄准的射击快感。各位有爱的人应该已经玩上这款游戏了吧，就算没玩上也没有关系，本期我们为大家带来了“你所不知道的《生化危机4》”一文，不管你有没有玩，相信都能从中找到一点乐趣。

另外，最近有读者写信建议“游戏进行时”里应该增加一些关于读者正在玩的游戏的内容，这也是我们一直希望的，本期的“游戏进行时”就有阳光成员参与进来分享自己的游戏感受，希望大家喜欢。其实，如果想参与到我们的栏目之中，方式是多种多样的，绝不仅仅是写心得体验这么死板哦。上期的“游戏进行时”中，就有一位同学提供了《生化危机4》不触发剧情就能通过村庄的方法，不管是秘技还是打游戏发现的有趣体验，就算只有一句话，只要够经典也可以寄给我们和大家一起分享。

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

劲舞团携带版 心随律动 唯舞独尊

游戏原名	It's Time For Audition Portable
机种	PSP
游戏类型	MUG

作为目前国内最火的休闲网络游戏之一，这次结合PSP特点所推出的携带版在各方面都保留了原作的特色，虽然音乐的种类方面没有网络版丰富，但是支持最多6人联机的模式仍然是和好友同乐的不二选择。



音乐VS舞蹈



音乐的数量与质量是衡量一款音乐游戏好坏的基本标准，如果你曾经体验过网络版，那么游戏中各种花哨的舞蹈动作也一定会让你倍感亲切。本次推出的携带版由于语言的关系，音乐主要集中在韩文歌曲和原创舞曲两个方面，虽然保留了网络版一些经典曲目，但是总体还是缺乏网络版的多元化，另外游戏在推出前官方就承诺可以通过网络下载新的曲目和舞蹈动作，并且所有歌曲都可以在“JUKE BOX”中供玩家反复聆听。

收集VS换装

游戏中玩家被固定为女性角色（－＿－ｂ），可以在标题画面的“COLLECTION”下选择“Customize”来更换衣服和头发两种造型，再加上新歌曲和场景，游戏一共有4种要素约280种道具供玩家收集。这里提供给大家一个比较简单的收集方法，那就是在“STANDARD MODE”中选择“4 Button mode”的“Easy”难度，每通过第三关的任意曲目就可以固定获得一种要素的奖励。



操作VS难度

游戏的方式和网络版相同，依照顺序按下方向提示后，等待蓝色圆点经过红色区域部分就可以按下R键完成一套动作，连续获得“PERFECT”的评价不但可以获得相当高的分数加成，而且还可以使对手无法得分。在游戏中按下L键可以开启“反键模式”，出现的红色方向必须按下相反的键才会判定正确，虽然难度比较高，但是每一次的得分会比通常情况下多，属于“后发制人”的好方法。经过晴天几天的尝试，发现由于PSP按键的关系，在跳速度100以上的歌曲时会经常出现反应不过来的情况，如果大家想玩得开心惬意一点，还是选择“Easy”难度比较好，因为这样每次蓝色圆点会经过二次行动条才出现“Hit”的提示，有足够的时间反应。最后还要提醒大家一点，“4键模式”下△×□○也是对应“上下左右”的，这样是不是很方便呢？



奥丁领域 全菜谱收集达成

游戏原名	オーディンスフィア
机种	PS2
游戏类型	A·RPG



虽然上期流程攻略中已经为大家列出了所有战场的奖励物品，但是很多玩家是不是发现在通关之后，其实还有几种菜谱没有收集到呢？下面就让我们一起来揭开它们的神秘面纱吧。

在料理店（茶店）食用一定次数的某种食品，达到要求后再次进入料理店（茶店）就会在菜单上追加新的菜谱。以下就是它们的详细资料。（编号以游戏中显示的顺序为准，玩家可以按下START键选择TEXT查看）

Kitchen Menu

编号	料理名	效果	获得条件
04	鱼介类と果实のサラダ	EXP+1900、最大HP+15	鱼介类のサラダ食用5次以上
07	マンドラゴラサラダ	EXP+8000、最大HP+33	野菜サラダ食用5次以上
10	サーモンとマグルのエスカベーシュ	EXP+4500、最大HP+24	エスカベーシュ食用3次以上
18	ターニークリームシチュー	EXP+2300、最大HP+13	クリームシチュー食用5次以上
22	3色のニョッキ	EXP+5000、最大HP+25	ニョッキ食用7次以上
26	チーズオムレツ	EXP+1300、最大HP+8	オムレツ食用5次以上
29	鸡肉とオニオンヌのグラタン	EXP+3000、最大HP+16	鸡肉のグラタン食用5次以上

Cafe Menu

编号	料理名	效果	获得条件
05	甘いパラチンケン3种	EXP+5500、最大HP+30	トプフェンパラチンケン食用10次以上
08	チョコチュロス	EXP+1800、最大HP+11	チュロス食用5次以上
13	ヨーグルトチーズケーキ	EXP+4300、最大HP+26	チーズケーキ使用3次以上
21	ヨーグルトとマグルのクレメダンジュ	EXP+4900、最大HP+28	マグルのクレメダンジュ食用3次以上
23	ヨーグルトと果实のムース	EXP+3300、最大HP+24	ヨーグルトのムース食用5次以上

自己来找碴

如果玩家在最终决战中不选择和BOSS对应的角色，那么就会出现BAD ENDING，之后不仅没有通关画面，还会回到游戏中继续挑战最终BOSS，虽然对于完美主义玩家来说，BAD ENDING几乎没有任何意义，但只有通过它收集到剧情鉴赏模式没有开启的情节后再以GOOD ENDING通关，回到标题画面后选择NEW GAME才会出现“难易度 HELL”的选项，所以晴天上期“通关一次游戏”的表达不够准确，想自虐的玩家千万别搞错了哦。



火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

合金弹头 完全版 PSP 美版
原名 Metal Slug Anthology

特殊隐藏要素

在有限的接关限制和不同难度下完成本作收录的"《合金弹头》系列"全部7款游戏，即可获得本作独有的3个隐藏要素。完成这7部作品的顺序没有限制。

获得所有原画	在任何难度下完成所有7部作品。
桌面1	在普通难度下完成所有7部作品。
桌面2和特殊音乐	在困难难度下完成所有7部作品。

虽然火星了一点儿，但是我还是要说：在PSP上玩《合金弹头》真爽！

横冲直撞 76 PSP 美版
原名 Driver 76

隐藏车手开启方法

在完成故事模式中所有主线任务和分支任务的情况下，于任何一个分支任务中以最好成绩完成任务，就可以获得隐藏车手——大相扑。

忘掉那个不争气的3代，一起来玩PSP版吧！

艾尔梵迪亚物语 PS2 日版
原名 Elvandia Story

道具复制法

进入战斗据点后，开战前配置我方出击人员时，先把要复制的道具都丢在某个角色身上，注意不能是强制出击的角色。配置该角色后再把该角色的道具全部拿掉，再到配置角色那边按□键取消配置，这时你就会发现：他身上的东西又出现了！如此一来，就完成了道具复制！

［投稿人：白云此之上］

这个秘技实在太有用了，搞得我都想玩一下这个"火焰之纹章简陋版"了。



忍者龙剑传Σ 体验版 PS3 全版本
原名 NINJA GAIDEN Σ (DEMO)

得分计算BUG

在这期游戏光环迷你DVD的"热血最强"栏目中，来自levelup视频攻略组的"找个名字真难"为各位玩家表演了《忍龙Σ》体验版的全球第一高分影像。在这个体验版中，存在着一个得分计算上的大BUG，得分会凭空多出一位数来，而且登陆到网络上进行排名成绩也是承认的，这让目前低难度的网络排名变得相对混乱。这个BUG是如何产生的呢？很简单，只要在游戏中不开启画面左上角的得分菜单，那么在过关后就会有一定几率出现分数多一位的BUG。

我们只能庆幸，这个BUG是在试玩版中出现的，要是正式版中才被发现，那么被Tecmo宣传为一大卖点的全球网络排名将变成一个程序设计师"不会算算术"的笑话。

加勒比海盗 世界尽头 X360 全版本
原名 Pirates of the Caribbean: At World's End

快速完成百人斩

本作的最后一个成就是"使用Jackanism Sword杀死100个敌人"。这个成就的设定比较怪，本关只计算玩家的最好成绩，比如玩家第1次玩的时候在第2关用这招杀死了11个敌人，第2次玩的时候杀死了12个敌人，那么总成绩只会上升1人。游戏中只有8关可以操作杰克船长，所以每关平均要杀13人才能完成任务。

这里推荐各位玩家去游戏的第2关Prison Fortress杀敌。本关的最后会有无限的军官攻过来，这里不但出人速度快，而且骷髅头数量多。当玩家用终结技干掉军官时，有10%的几率出现骷髅头。虽然每次发动Jackanism Sword只能杀死2～4人，不过好在敌人和时间都是无限的，在这一关刷上40多人，这个成就就唾手可得了。

本作的画面倒也罢了，人物的动作也神似电影，让我们看到了电影改编游戏的大好前程。

罪恶装备XX ACCENT CORE
进化的史上最华丽2D格斗游戏！

游戏原名	GUILTY GEAR XX ACCENT CORE		
机种	PS2	游戏类型	FTG

说实话，刚拿到这个游戏使用了一下我最喜欢用的KY，其招式性能的变化让人有些不适应，不过等到16使用TESTAMENT时我才真正发现本作系统的改变给整个游戏带来的改变有多大。全新的招式性能、全新的系统带来的是全新的打法，这跟前几作的变化相比其跨度是呈几何数上升的。

毋庸置疑，这款被称为"世上最华丽的2D格斗游戏"在国内的认知度是越来越高，相信在本作发售后又有多少玩家为其废寝忘食了。的确，本作的系统的变化是巨大的，经历了《#RELOAD》(红、蓝两版)、《SLASH》的玩家一定能体会这个格斗游戏每一版都会进行一点调整，而每一个细微的变化都会带来战术的完全改变，但这次《AC》的出现无疑是带有颠覆性的改革。FB(Force Break)、SB(Slash Back)、拆投、新的倒地、贴墙等新系统绝对不是什么换汤不换药的花架子，而是实实在在让整个游戏的打法完全变化的系统。人物招式性能的改变也需要玩家有一定适应时间，而随之带来的变化就是人物实力排名带来的变化，不过这也是仁者见仁智者见智的问题，如果自己熟悉了都可以用得不错。至于隐藏角色就是不停打生存模式就行了。

系统变更

FB(Force Break)技追加

消耗25%的TG(必杀槽)值使出必杀技，威力比普通必杀技大，出招方式是原有必杀技指令+D，根据技的不同招式性能也会有不同，而用FB技也更多的是追求其效果，威力倒是其次。

SB(Slash Back)追加

消耗少量TG值而做出的特殊防御，发动FD后防御硬直会极具减少，甚至可以说无硬直。发动方法是在防御对手攻击的前一瞬间在输入方向键的同时按下S和HS键，成功后会发出黄色的光晕的视觉效果。指令输入成功可以进行确返，但如果失败则一定时间无法防御。

拆投

顾名思义在对方使出投技的同时按←/→+HS，需要注意的是拆投只有1帧的时机。

新的倒地追加

本作中新追加了两种倒地的状态，一种是倒地滑行，即被特定技击中倒地后会滑行一段距离，此时攻击倒地的人物该人物就会被浮空，不过如果不在版边想进行连击是比较困难的；另一种是贴墙，即被特定技击中后角色会贴在墙上停留一段时间，然后再垂直下落，该过程可以进行追击，不过如果没什么突进技的角色想连接上还是比较麻烦的。



◀ Sol身体前方的黄色光晕就是发动SB的效果。



▶游戏在很多效果上也进行了一些改进。

怪物猎人P2 官方更新揭示板

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd



6月上旬的更新明显有很多恶搞的成分，我们除了要对付体型娇小、动作灵活的奇面族外，甚至还有超迷你的大怪鸟登场与玩家一较高下，虽然现在还不知道能获得什么猥琐的道具，不过光是看到这些超出正常理解范围的怪物就足以让人捧腹不止，当然最后还是要提醒大家，千万不可错过这次的特典哟。

6月1日更新 ファミ通 奇面族の宴

Hint 大家可不要小看这些在平常战斗中客串的敌人，竞技场狭窄的空间限制了玩家和它们周旋的余地，如果被它们一拥而上攻击的话，极其容易仆街。G级任务中敌人的攻击力有明显提升，再加上它们攻击时有一定几率无视防御力的特性，所以最好给装备上附加“早食い”的技能来争取回复的时间，千万不要因为只顾着打其中一个敌人而被后面的敌人偷袭。当还剩余5个敌人未消灭时，离开场景再回来（只有死回营地……）会出现一只“奇面族王”，消灭它之后有可能取到“奇面族の遗产”的特殊道具，可以用于升级毒属性出众的片手剑“奇面族の毒蛇”，这可是对付风翔龙的利器。过关后会出现“ファミ通PT”或“ファミ通の注文书”的特殊奖励，用它们可以制造“ファミ通S套装”（只有身体和脚两个部分），穿齐后角色的全耐性+8并会发动“精灵の加护”技能。



6月8日更新 绿荫ゆる季节

Hint 这次我们的对手是再让人熟悉不过的雌火龙了，不过它的HP会比正常情况下多不少，如果使用近战的武器一定要注意它的连续两次空中旋转，即便是拥有高级装备，一旦被打到也很有可能尝到失败的苦果。累计消灭两只雌火龙后会出现“支给品”，利用其中的ネコタクチケット可以直接结束任务。当然如果玩家需要收集更多的素材，可以继续任务直到时间结束。过关后会奖励很多雌火龙身上的素材，并有一定几率出现“勇气之证”，很适合前期想打造雌火龙套装的玩家。



特典更新醒目



6月1日的特典中不但可以获得“ドンドルマ”的称号，而且还包括一个超厚道的内容，那就是增加行商老奶奶所贩卖的道具（每次任务后随机改变）。其中的生肉可以省去大家专门用任务刷肉的繁琐操作，シビレ（罠）（麻痹陷阱）让捕获怪物变得更加容易；利用光虫合成出的“闪光玉”相信很多老手猎人也是垂涎欲滴；ケルビの角（鹿角）这个不起眼的道具很容易被大家忽略，如果还不知道使用它能够合成出いにしえの秘药（古代的秘药），那就赶快拿出合成书恶补一下吧。

斯巴达：全能勇士 带你体验远古战争的残酷与野蛮

游戏原名	Spardan：Total Warrior
机种	多机种
游戏类型	ACT



▲封面就是主角进化成Legend等级后的骁勇造型。



这是一款所有喜爱动作游戏的玩家都应该去尝试的作品。

世嘉欧洲分部斥资3000多万美元收购了以开发“《全面战争》系列”而闻名的Creative Assembly工作室。《斯巴达：全能勇士》就是Creative Assembly工作室初涉家用机领域的首部作品。可能只要再完善一些，这款于2005年10月推出的动作游戏将会拥有更多的拥护者。尽管游戏存在一些缺陷，但它的整体表现却能让人肃然起敬。

我们容易被大气磅礴的场面所感染；我们会对无畏的英雄产生敬佩之情；在游戏中体验热血激昂的情绪是件幸福的事情。不幸的是满足以上条件的游戏真的不多，庆幸的是《斯巴达：全能勇士》就在这样的游戏。关于斯巴达人骁勇善战的故事大家听了不少，而在《斯巴达：全能勇士》中玩家将扮演一位斯巴达勇士，在你的带领下你将和你的斯巴达兄弟们顽强对抗不可一世的罗马帝国军团，并且最终攻打到罗马都城。游戏给你的最初印象就人多，屏幕上堆积上百人的场面随处可见。在战场氛围的营造和AI的处理上，游戏要比“《真・三国无双》系列”更加出色，战士们的咆哮声、砍杀声笼罩着整个战场，随着主角发动类似“无双”的特技后数十人同时短肢，掉头的镜头也会出现在你的面前。游戏中镜头往往拉得比较远，它从一个更宏观的角度诠释了远古战争的残酷与野蛮，这种感觉是其他游戏所没有的。

原本以为《斯巴达：全能勇士》是一款比较忠实于古希腊神话与历史的动作游戏，没想到随着剧情的推进诸多魔幻的元素融入到游戏中，这时你会觉得游戏的个性感越来越强烈。虽然游戏画面算不上特别精致，但整体效果不俗，敌人与机械的设定别具一格。如果你玩过《战神》的话，你会很快在这款游戏中找到共鸣。由于同样大量取材于古希腊神话，随着游戏的发展，玩家会陆续得到雅典娜双剑，能发射全屏石化光线的美杜莎之盾，以及威力强大的阿瑞斯之矛等武器。著名怪兽许德拉、米诺牛都会陆续登场，游戏的最终BOSS也是战神阿瑞斯。值得骄傲的是《斯巴达：全能勇士》并没有跟风和随大流，游戏所表现出来的魅力也与《战神》截然不同，甚至某些方面做的比后者更为出色，其创新功夫令人钦佩。

《斯巴达：全能勇士》在任务设计上并非一味的砍杀，玩家还要完成一些守卫、破坏机关、保护俘虏等棘手的任务，起初几关会给你带来实足的新鲜感。游戏整体难度绝对不低，罗马帝国的重铠甲军团和影子武士可不是吃素的。玩家每完成一大关后将获得奖励点数，这时就可以升级主角的体力、攻击力和魔法。当这三项能力都升满后，主角就可从最初的Warrior（武士）进化为Hero（英雄），直到最后成为Legend（传奇），不同级别的状态下，主角外观和能力都会产生变化，游戏的封面就是主角身披黄金铠甲的最终形态。就我个人经验一般优先升级攻击力比较实用。

利用这个机会将这款作品再次推荐给大家，关于游戏的缺陷我就不描述了，相信《斯巴达：全能勇士》会征服热爱动作游戏的你。



■手持圆形V字盾牌的就是你的斯巴达兄弟。



▲游戏的最终战场——古罗马竞技场，在那里玩家将与战神阿瑞斯进行最终决战。

真·幸运星～启程～

恶搞精神无处不在

游戏原名	真·らき☆すた萌えドリル~旅立ち~		
机种	NDS	游戏类型	AVG

如果你是一个萝莉控，如果你是一个怪叔叔，如果你对萌的事物完全没有抵抗力，如果你对自己的日语和小学计算题很有信心，那你就绝对不应该错过这款游戏。

［阳光学员 更木剑八］



作为四月新番中最有人气的动画作品，幸运星(らきすた)以清新可爱的角色以及幽默风趣的故事迅速窜红，目前已经红满秋叶原，其势头不比当年的《凉宫春日的忧郁》弱。对没有看过动画的玩家来说，游戏的剧情是完全原创的，所以不会存在理解上的困难，玩家可以在秋叶原和此方家附近穿梭进入各种建筑物接受小游戏的挑战。虽然看似数量很多，其实小游戏主要还是集中在最多不超过三位数的四则运算、数钱、日本各地的方言翻译、日译英几个方面，尤其是方言翻译还真不是一般的难，估计不少句子连日本人都很难回答出来。

游戏中可以收集各种各样的道具让角色佩戴以增强能力，并且达到一定条件还可以得到该角色的服装(终于可以见到此方穿女仆装的样子了，感动……)。除了每个角色的服装，大量的歌曲、道具、卡片等也是大家收集的目标，只要你对动画充满爱，游戏的总时间绝对会让你非常满意。作为一款FANS向的游戏，制作者当然也请到了众多名声优为游戏中的主人公献声，不过可惜的是游戏对话基本都没有声音，语音只出现在小游戏的对战中，再加上游戏是采用的广播剧声优，因此声音听起来会和动画有所出入，有兴趣的朋友不妨去网上搜索幸运星的广播剧来听听看吧。

最后还要提一下，游戏中有一个让此方用钻头挖道具的小游戏，每天开机都能玩一次。游戏本身没什么特别的，但奇就奇在游戏的标题画面居然是《勇者斗恶龙》此方版，看来原作恶搞的精神也渗透到了游戏中来了……







生化危机4

你所不知道的《生化危机4》

游戏原名	Bio Hazard 4		
机种	多机种	游戏类型	ACT

最近和一群朋友一起玩Wii版的《生化危机4》时，发现虽然有很多人将这个游戏通了关，但对于游戏的一些秘密却并不了解，这里就为大家公布一些有趣的秘密。如果各位玩家已经知道的话大可一笑了之。





1 最低难度(EASY或AMATEUR)和其他难度比起来，除了敌人更弱、初期就有好武器之外，流程中会略过一些部分，比如小狗花园、骑士密室等等。

2 游戏中有等级这一隐藏设定。当玩家击中敌人、打死敌人、躲开敌人攻击时，等级就会上升；如果被敌人击中、放空枪(但手雷、小刀、芝加哥打字机不算)和接关就会令等级下降。等级上升后，敌人的攻击频率、威力、体力会上升，而出现的道具会变少且质量下降。这个设定是为了照顾玩家将游戏通关。

3 《机战》中经常出现的底力，在本作中也同样存在。只要里昂的体力在301以上(里昂的初期体力为1200)，当受到超过301的伤害时，有25%的几率以空血状态生存。如果游戏等级低的话是必定发动的，另外受到爆炸攻击时也是必发动的。

4 当敌人爬楼梯时，如果玩家也爬上去，就可以把敌人从楼梯上挤下去，并造成一定的伤害。

5 在移动箱子里的弹药时，可以按键将弹药翻过来。不知道的人看到你箱子里的这些奇怪东西时，也许会大吃一惊哦！

6 打佣兵模式拿到的隐藏武器手炮是不要钱的，所以我们完全可以将子弹打光后卖掉或扔掉，之后再从商人那里免费拿一把就行了。

7 用鸡蛋可以打人这不是新闻，不过在佣兵模式的第一关，人人都有机会拿到鸡蛋。不要忘了观看他们拿鸡蛋的表情。另外在故事模式中鸡蛋是可以无限获得的，只要不打死村庄里的母鸡，大约隔10分钟它就会下蛋，并有一定几率出现高价的金蛋。利用这个方法可以达成全箱子鸡蛋或用鸡蛋在初期就赚满钱。

8 偷看阿什莉的裙底会被她骂，隔远了开狙击镜看或是让阿什莉穿隐藏服装再看就不会被骂，这些都不算什么新闻。不过如果里昂被敌人击倒后如果头部正好摔到阿什莉脚边，同样会被无情地骂成“变态”。顺便说一句，阿什莉骂里昂的话有两种。

9 带着阿什莉回到村庄时，把阿什莉留在屋外，里昂进去把门关好，再用桌子把门堵死。之后只要召唤一下阿什莉，这位小姐就会一掌掀开你设下的屏障冲进来。原来阿什莉是武林高手！

10 3－1有一处需要里昂摇动机关放下楼梯的剧情，这里如果让阿什莉站在机关前让里昂去摇，你就会看见里昂用内力凭空摇机关的画面，看来里昂的功夫也不简单。

11 5－2有几处需要两人合作开卷闸门，如果打开卷闸门后让阿什莉站在门下面，然后里昂把门放下来，就可以看到阿什莉表演千斤顶了。

12 本作中出现的动物有乌鸦、鸡、鱼、蛇、甲虫、狗、蜘蛛、蝙蝠和牛。其中蛇和牛是可以攻击的，靠近牛用刀砍的话，牛就会使用攻击力300的反击。有兴趣的话不妨试试能否借牛之手攻击阿什莉。

13 本作的过场动画可以跳过，而游戏中有9处跳过动画的话可以赢得宝贵的反应时间。代表性的地点是3－3从天而降的笼子以及5－3的激光。

14 1－2的最后，剧情中里昂一枪击中了萨德勒的画像，但剧情结束后再去看，就会发现那个弹痕居然消失了！不愧是邪教。

15 2－2的最后，里昂与路易斯在小屋中并肩作战时，如果对准路易斯不断开枪，就会发生剧情：路易斯干掉了里昂。

16 2－3的最后，在进入古城之前会有一辆大卡车撞过来。将驾驶员击毙后往前走，卡车里会出现很多追兵。但如果看着卡车的残骸反着走，这些追兵就不会出现。因为游戏不能做出凭空出现一群人的BUG。

17 5－4麦克会开着直升机来支援里昂，但你用狙击镜观察飞机时，就会发现这是一架无人驾驶的直升机。

18 武器商人受到攻击就会死亡，不过在射击迷你游戏房间里的商人却是特别的存在。无论你用什么武器攻击他，他都安然无恙。

19 游戏的最后开着摩托艇脱出时，跳起来按L1＋R1(PS2版)可以做出花式动作，Wii版就请大家自己尝试了。另外在NGC版中，在最后阶段如果打开菜单的话有很大几率死机。

20 在NGC版中，装备火箭筒时按住L键后再连按两次Y键，就可以使用传说中的火箭刀。不过仅限于NGC版，而且也没什么用。

21 在NGC版中，1－1的农场里有不少可以按A键跳过去的篱笆。在合适的地点调好位置按A键可以翻到地图外边去，由此就可以自由来往于游戏的里世界，并能捡到一些稀奇古怪的东西。最奇怪的是マインスロアー弹(ホーミング)，这个东西算贵重品，作用是能让地雷发射器这把枪拥有自动跟踪的能力，不过在游戏中是无法正常使用的。另外此秘技同样仅限于NGC版。

22 正常情况下要想让农场中的珍珠项链不落入水中，就要先放下木板挡在井口。不过当你空中一枪将项链击下时，如果你按键够快的话可以从空中一把将项链接住，不过难度相当之大。



文 晴天
美编 菲菲

最终幻想II重制版	Square Enix	RPG
PSP ファイナルファンタジーII		日版
2007年6月7日	1人	3800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

新颖的角色成长系统绝对是本作区别于“《最终幻想》系列”其他作品的最大特色，无论是被攻击还是给予敌人伤害，即便是与同一个敌人对峙也可以根据自己的想法来提升特定的能力。“武器熟练度”和“关键词”等在FC时代就被称为革新要素的系统也再次出现在新老玩家的面前，配合进化到极致的画面、丰富的隐藏要素，你还有什么理由拒绝它呢？

基础操作

按键	作用
十字键	角色／光标移动
滑杆	放大地图的状态下移动范围
○	确定／对话
×	取消／奔跑
△	系统菜单
□	怪物图鉴
SELECT+×	世界地图



游戏前须知



能力成长

本作取消了传统RPG中的等级设定，取而代之的是在战斗中满足条件达到一定次数后就可以使特定能力上升的成长系统，所以在游戏中玩家不要只是机械性地与敌人战斗，尽量创造让自己能力上升的条件是非常重要的。其中角色的攻击力(Attack／こうげき)取决于武器性能和力量(Strength／ちから)大小；防御力(Defense／ぼうぎょ)则主要受防具影响，无法通过战斗直接提升；智慧(Intelligence／ちせい)和精神(Spirit／せいしん)分别影响黑、白魔法的威力；体力(Stamina／たいりょく)决定HP最大值的增加量；魔力(Magic／まりょく)决定MP最大值的增加量。



英文	日文	中文	提升方法
HP	HP	生命值	HP减少／战斗胜利
MP	MP	魔法值	MP减少
Evasion	かいひりつ	回避率	承受物理攻击／装备盾牌
Magic Defense	まほうぼうぎょ	魔法防御力	承受魔法攻击
Strength	ちから	力量	使用物理攻击
Spirit	せいしん	精神	使用白魔法
Intelligence	ちせい	智慧	使用黑魔法
Stamina	たいりょく	体力	HP减少
Agility	すばやさ	敏捷	回避物理攻击／战斗胜利
Magic	まりょく	魔力	MP减少

武器熟练度

战斗中玩家可以装备小刀、剑、杖、斧、长枪、弓六种武器，或者直接使用空手对敌人进行攻击，一直持续使用某种方式进攻就可以提升该种类武器的熟练度。武器熟练度越高，装备该种类武器时角色的命中率(Accuracy／めいちゅうりつ)越高，从而使每次攻击敌人的Hit数增加，以造成更大的伤害。空手在游戏初期的威力很大，但在游戏后期就会暴露出回避率低下的致命弱点；弓虽然可以在后排攻击敌人，但是却很难使HP得到成长，所以晴天在这里推荐大家尽早使用单手武器+盾牌的组合来战斗。

魔法学习／使用

在游戏前期可以从村庄的魔法店中购买常用的魔法书(Tome／ほん)，后期则主要通过消灭特定的敌人掉落，在道具栏中



使用它就可以给指定的角色学习魔法。在战斗中选择魔法后，一开始会默认为单体，但只要将光标一直朝左／右移动就会切换为全体(光标指示所有角色)，对多人使用的效果约等于与将单体使用的效果进行均分。魔法等级(最大16级)的提升和武器熟练度相似，只要在战斗中不断使用即可，之后不但魔法的威力会增强，消耗的MP也会随之增加。每个角色最多可以学习16种魔法，在“Magic／まほう”界面下选择“Discard／わすれる”可以遗忘指定的魔法，如果之后再学习遗忘过的魔法，魔法等级会从1开始重新计算。

关键词系统

在游戏中与特定的人物对话会在屏幕左下角出现特殊的选项框，选择学习(Learn／おぼえる)可以记录其话语中红色显示的词语(流程中用红色表示)，即我们所说的“关键词”；选择询问(Ask／たずねる)可以得知关于“关键词”的信息(流程中用蓝色表示)；选择道具(Item／アイテム)则可以对其出示物品(流程中用紫色表示)。只有通过以上的指令才能不断地推进剧情的发展，而所有的“关键词”都可以在系统界面的“Key Terms／ことば”中供玩家随时查看。





序曲 Prologue



帕拉梅塞亚(Palamecia／パラメキア)帝国为了达到征服世界的目的，从冥界召唤出了数量庞大的怪物军团开始了疯狂的侵略战争，长久以来的和平再次被打破，大陆上的居民纷纷陷入了恐慌。就在大陆动荡不安之时，菲因(Fynn／フィン)王国组建起了一支对抗帕拉梅塞亚帝国的军事力量，但却因为实力的巨大悬殊而最终落败，甚至连菲因城堡也被敌人攻陷。为了保存最后的实力，菲因国的公主希尔妲(Hilda／ヒルダ)决定暂时放弃城堡将阿尔迪亚(Altair／アルテア)作为反抗军新的据点，而就在他们逃亡之时，在途中救下了三名被帝国军追杀的孤儿，一段新的传说再次拉开了帷幕……



Altair アルテアの町

魔法一览

英文	日文	类别	效果
Fire	ファイア	黑	火属性伤害
Thunder	サンダー	黑	雷属性伤害
Blizzard	ブリザド	黑	冰属性伤害
Cure	ケアル	白	回复HP

一开始的战斗必定全灭，之后众人会在敏武(Minwu／ミンウ)的帮助下恢复知觉，不过却得知玛丽娅(Maria／マリア)的哥哥莱恩哈特(Lionhart／レオンハルト)不知去向，最后已经无依无靠的费里奥尼尔(Frioniel／フリオニール)三人向希尔妲提出了加入反抗军的要求。为了不再让众人到处漂泊，希尔坦答应了众人的要求并告知反抗军的暗号**野玫瑰(Wild Rose／のばら)**，与旁边的敏武对话接到前往被帝国军占领的菲因城侦查敌情的任务。



©1987, 1988, 2007 SQUARE ENIX CO.,LTD. ALL Rights Reserved. ILLUSTRATION: ©1987,1988,2007 YOSHITAKA AMANO

最终幻想系列20周年纪念作品

Gatrea ガテアの村



众人当然不能错过这个证明自己实力的好机会，因为甚至还有可能从帝国军口中打探到莱恩哈特的下落。从城镇出来经过上方的桥一路向上可以来到嘉特亚村更换一些装备，之后经过左侧的桥沿着湖边即可来到上方的莱茵镇。建议大家此时尽量不要往城镇左下方前进，不然以目前的实力，遇到的敌人绝对能将队伍瞬间全灭，还是不要拿自己的生命开玩笑吧。

Fynn フィンの町



城镇中与任意帝国士兵对话都会触发强制战斗，千万不要去招惹。利用防具店后方的道路沿着城墙来到右下方的PUB(酒吧)，与酒吧老板对话说出**野玫瑰**的暗号。得知众人是反抗军的成员后，他让开了自己身后的道路，并且在秘道的尽头，众人见到了作为内应的卡修翁(Kashuan/カシュオーン)国王子斯科特(Scott/スコット)，在说出伯庚(Borghen/ボーゲン)伯爵出卖反抗军的真相后，他将戒指(Ring/リング)交给了费里奥尼尔便离开了人世。

Altair アルテアの町



回到反抗军的总部对希尔妲使用**戒指**后得知，原来斯科特就是她的未婚夫，心上人的离开显然对她是个不小的打击。再次冷静下来的希尔坦明白现在并不是伤心的时候，尽快击败帝国军才是当务之急，最后她将前往萨拉曼德镇寻找秘银(Mythril/ミスリル)的任务交给了众人，与旁边的敏武对话让他加入队伍并得到独木舟(Canoe/カヌー)就可以正式出发了。

Paloom パルムの町

魔法一览

英文	日文	类别	效果
Cure	ケアル	白	回复HP
Blink	ブリンク	白	提升回避率
Protect	プロテス	白	提升物理防御力
Shell	シェル	白	提升魔法防御力



从城镇出来利用独木舟可以通过右上方的湖泊来到帕鲁姆镇，防具店会出售防御力更高的装备，魔法店出售的提升能力魔法也千万不要错过，尽早修炼对后期的战斗是非常有帮助的。与门口的船员对话可以花32G前往珀夫特镇，当然玩家也可以选择往地图右上方步行前往，这样也可以顺便提升队伍的整体实力。



Poft ポフトの町



进入酒吧与特征明显的希德(Cid/シド)对话可以得到**飞空艇(Airship/いくうてい)**的关键词，而与其身后的NPC对话选择"Salamand/サラマンド"并支付200G就会来到我们的目的地(支付金钱后必须离开村庄在飞空艇上按○键开始飞行；此时同样可以选择步行前往，萨拉曼德位于左上方)。

Salamand サラマンドの町

魔法一览

英文	日文	类别	效果
Life	レイズ	白	复活死亡的同伴
Sap	アンチ	白	减少目标的MP
Warp	デジョン	黑	将敌人送入异次元空间
Teleport	テレポ	白	将敌人传送离开战场

进入右上方的民屋向约瑟夫(Josef/ヨーゼフ)打听关于**秘银**的消息得知，原来镇上的男性村民都被帝国军抓到了离城镇不远的洞穴进行开采工作，而且处于谨慎，他并不能完全相信和自己素不相识的众人，并开出了让众人潜入矿山解救被困村民的条件，这样他才会帮忙在村民中打听秘银的下落。

Semitt Falls サミテの滝

从城镇出来一直向下，经过左侧的小溪后沿路可以来到瀑布上游的洞穴。洞穴中如果遇到多个门，最左边的就是正确道路，其他都是空房间，里面的遇敌几率非常高，一定要小心。来到B3F会见到自称伟大盗贼的保罗(Paul/ポール)和约瑟夫的女儿奈丽(Nelly/ネリー)，在得知秘银存放在洞穴最深处之后，来到B5F与守护士兵进行BOSS战。毕竟是第一个BOSS，实力并不强，使用增加物理防御力的魔法后，所有最强的攻击全部招呼上去即可，当然别忘记多利用敏武的回复魔法。胜利后从其身后的宝箱得到秘银，使用敏武的跳跃术(Teleport/テレポ)离开洞穴，在珀夫特镇花700G乘坐飞空艇返回阿尔迪亚。



Enemy

这里惟一需要注意的是Green Slime(グリーンスライム)这种敌人，我方的任何物理攻击(除非会心一击)都对它无效，只有使用火或雷属性的魔法才能造成伤害。

Altair アルテアの町

对武器店中的矮人使用**秘银**，他就会为玩家打造秘银系列的装备，与武器店和防具店中出现的新店员对话即可购买。接着返回反抗军总部，从希尔妲口中得知帝国军正在建造一艘**大战舰(Dreadnought/だいせんかん)**准备对整个大陆的村庄进行扫荡，不过负责整个工程的黑暗骑士目前正好因为某些原因而暂时离开，所以现在正是潜入大战舰所在地巴法斯克并破坏它的惟一机会。不仅如此，反抗军也早已在那里安排了专人接应，只有他才知道潜入大战舰的秘道，最后前往珀夫特镇选择"Bafsk/バフスク"花100G乘坐飞空艇前往目的地。



Bafsk バフスクの町

魔法一览

英文	日文	类别	效果
Fear	フィアー	白	恐吓敌人，让其从战斗中逃跑
Basuna	バスナ	白	治疗战斗中可以自动解除的异常状态
Esuna	エスナ	白	治疗战斗中不会自动解除的异常状态
Silence	サイレス	白	使敌人沉默，无法使用魔法

与村庄左下方一棵树下的帝国士兵对话，说出**大战舰**的暗号后他就会让出潜入的道路。在B1F的尽头众人见到了负责大战舰建造工程的黑暗骑士，不过始终还是晚了一步，在嘲笑反抗军的计划失败之后，他和背叛反抗军的伯庚一起乘坐大战舰扬长而去。接着返回地道，通过右侧的道路在最后的房间中找到通行证(Pass/つうこうしょう)，最后利用右侧的传送方阵返回大地图。

Enemy

地道里的Ballon(バルーン)光看外型就知道是会使用"自爆"的危险敌人，一定要使用高等级的火或雷魔法一次性将它们消灭。



能力速成班 虽然本作的能力提升系统看似比较复杂，但是因为战斗中可以攻击同伴，所以实际上要满足能力提升的条件非常容易，最让人欣慰的是，同伴没有友好度这个设定……

Poft ポフトの町

大战舰果然如希尔坦所料对大陆上的各个村庄进行了猛烈的攻击。返回距离最近的波夫特村向酒吧中的希德询问**飞空艇**的相关信息，原来大战舰和飞空艇的运作原理相似，都是使用名为**太阳之炎(Sunfire/たいようのほのお)**的物质来提供动力，但是太阳之炎也拥有一个致命的缺陷，那就是如果数量过多的话，反而会适得其反，使战舰遭到毁灭性的打击。即然现在已经找到了克制大战舰的方法，众人最后决定立即赶回阿尔迪亚将这个振奋人心的消息告诉希尔妲。



Altair アルテアの町



回到反抗军的总部，这里的情况也并不让人乐观，而更糟糕的是，希尔坦的父亲由于年事已高，再加上之前在袭击中受到了惊吓，现在病情正在不断地恶化。为了减轻国王的痛苦，敏武在众人的恳求下留了下来，之后来到右上方的房间向国王询问有关**太阳之炎**的事情，被告知斯科特曾经为了确保太阳之炎在国家沦陷时不至于落入敌人的手中，封印了卡修翁城的城门口，而解除封印的惟一方法就是找到**女神之铃(Goddess's Bell/めがみのベル)**。最后在离开前向希尔坦询问女神之铃(蓝)的事情，她建议众人找之前的约瑟夫了解详细情况。

Salamand サラマンドの町

返回萨拉曼德镇找到约瑟夫询问**女神之铃**的所在，这次他为了感谢大家曾经救过自己的女儿而主动给予帮助，不过在这之前必须要找到他珍藏的雪橇(Snowcraft/せつじょうせん)才能进入村庄右上方的雪原洞穴。约瑟夫加入队伍后，从城镇出来往下走返回之前得到秘银的瀑布洞穴，在离入口不远处会看到一个类似蓝色水晶的物体，移动到水晶的右上方调查右侧的墙壁，接着约瑟夫就会打开秘道，在最里面的房间得到雪橇。



Snow Cavern 雪原の洞穴



从瀑布洞穴出来后，在左侧小溪的尽头上岸一直向上就会找到雪原的入口，利用雪橇一直朝右方前进就会看到洞穴。在B5F和上方的海狸对话会得知隐藏通道在房间的右侧，沿着上方的墙壁一直向右移动就会进入最后的B6F，与守护者进行BOSS战。敌人的攻击和防御虽然高，但是只要抓住其冰属性的弱点很快就会获得胜利，调查它身后的墙壁获得女神之铃，最后沿着楼梯返回B1F。在洞穴的出口，众人再次遇到了叛徒伯庚，原来他也是受黑暗骑士的委托来夺取女神之铃，不过众人显然不会受他的威胁，只好用武力来让他彻底死心。不堪一击的伯庚很快就倒在了众人面前，但在临死前他却启动了早就布下的机关，一块巨石从陡峭的阶梯上滚落了下来，就在众人的生命危在旦夕之际，约瑟夫挺身而出拦下了巨石，不过人的血肉之躯毕竟还是无法承受如此巨大的力量，在留下让费里奥尼尔照顾自己女儿的遗言后，他最终还是倒在了血泊之中。

Enemy

这里出现的敌人都惧怕火属性，Grenade(グレネード)仍然会使用自爆，Shadow(シャドウ)的物理攻击会附带吸血的效果，只要保证智慧较高的角色火魔法在4级以上就可以轻松清场。

Treasure

B3F从右上的楼梯返回上一层可以得到古代剑(Ancient Sword/こだいのつるぎ)，攻击附带的诅咒效果(全能力减半)是对付敌人的利器。

Kashuan Keep カシュオーン城

从巴斯法克镇沿着右下的山脉前进，在被群山包围的森林中心就是沦陷的卡修安城(玩家也可以返回波夫特村选择"Kashuan/カシュオーン"花400G直接前往)，调查入口附近火堆后方的铁门使用**女神之铃**就可以解除封印进入城堡内部。才进入不久就会遇见斯科特的孪生兄弟戈登(Gordon/ゴードン)，原来他是为了寻找能带走"太阳之炎"的伊吉尔火把而来，看着和自己拥有同样目的的众人，他决定加入队伍和大家一起行动。在4F的尽头与炙热之魂进行BOSS战，由于它会吸收所有属性的魔法，并且在遭受魔法攻击后必然会使用相同属性的大魔法对我方进行反击，所以战斗中只需要一直使用物理攻击即可，这样它也只会用物理攻击还击，难度会下降不少。胜利后从它身后的宝箱中获得**伊吉尔火把(Egil's Torch)**，接着返回入口的火堆处使用它得到"太阳之炎"。





Enemy

这里惟一比较有威胁的敌人是Land Turtle(ランドタートル)和Adamantoise(アダマンタイマイ)，它们的攻击和防御很高，但是只要装备古代剑就可以让它们陷入诅咒状态轻松消灭，否则就使用高等级的冰魔法来进攻。

Treasure

3F有多个石柱的场景从第二个缺口向下可以获得黄金盾牌(Golden Shield/おうごんのたて)，装备后可以防止中毒；4F在左侧第二个岔路口向下进入旁边的房间可以获得除魔杖(Werebuster/ウェアバスター)，对魔化的动物系敌人攻击有特效；5F场景中心的黄金铠甲(Golden Armor/おうごんのよろい)也是可以防止中毒的好装备。

Altair アルテアの町

一出城堡就看到了大战舰追击飞空艇的情景，之后一直向下进入森林中的空地，原来这里是"陆行鸟森林"，与其中的陆行鸟对话会自动返回世界地图，移动到陆行鸟身上按下○键就可以乘坐，接着就可以在不遇敌的情况下快速返回帕鲁姆镇，最后按×键下鸟经过湖泊返回阿尔迪亚。与总部中的士兵对话了解到希德和希尔妲驾驶的飞空艇被帝国军捕获，现在一定要尽快想办法营救他们。接着出城镇一直往地图左上方前进就可以找到大战舰。



Dreadnought 大战舰

对门口的士兵使用**通行证**可以进入内部，这里同样要注意与帝国士兵对话后会触发强制战斗。从右上方的门前往2F，打开牢房的门后与希德对话就可以让他们暂时撤离。接着返回1F从右下角的楼梯继续深入，在5F需要绕过所有的帝国士兵到达中心的动力室，之后对动力装置使用**太阳之炎**就会引发能量波动，不堪负荷的动力装置被彻底破坏，整个大战舰随时都有爆炸的危险。闻讯赶到的黑暗骑士看到眼前的一幕不禁惊慌失措，而众人则乘坐希德的飞空艇逃回了阿尔迪亚。

Enemy

Stunner(スタナー)的攻击会附加麻痹状态，可以等待时间自动恢复；Werepanther(ウェアパンサー)的攻击会附加猛毒状态，事先一定要准备充足的Antidote或使用Esuna魔法来恢复；Ghast(ガスト)攻击附带麻痹并且会使用黑暗魔法，如果玩家的Esuna魔法没有4级以上，在战斗中几乎很难解除，那么就只有在战斗后使用Eye Drops来恢复；消灭Magician(マジシャン)掉落的狂暴(Berserk/バーサク)魔法书可以提升物理攻击力，一定不要忘记收集。

Treasure

从1F有两个士兵把守的楼梯下到2F，穿过宝箱左侧的墙壁就可以打开它获得睡眠之刃(Sleep Blade/ねむりのけん)，攻击敌人会附加睡眠状态；在营救希德的2F可以得到黑暗弓(Dark Bow/くらやみのゆみ)，攻击敌人会附加黑暗状态；4F右上方可以获得冰盾(Ice Shield/アイスシールド)，装备后可使敌人火魔法的伤害减半。

解决住宿费 在宿屋睡觉时消费的金钱是根据当前队伍中的所有角色的HP和MP来分开计算的，如果在这之前利用魔法将全体的HP补满，那么住宿费就会大大减少，属于前期节约金钱的好办法。

Altair アルテアの町

回到反抗军总部右上方国王的房间，深知自己时日不多的他将指挥反抗军的重任委托给了戈登，并且还将"终极之术"的秘密告诉了众人，那是一种被封印的禁断之术，只有在世界处于毁灭边缘时才会解开封印，或许使用它才是消灭帝国军最后的希望。最后他委托敏武去寻找"终极之术"，而费里奥尼尔一行人则前往龙骑士的故乡迪斯特(Deist/ディスト)城联合龙骑士的力量来拖延住帝国军的破坏行动。接着返回上方的会客室与戈登对话会得到**龙骑士(Dragoons/りゅうきし)**的关键词，再向他询问**龙骑士**还会得到关于**飞龙(Wyverns/ひりゅう)**的信息。

Paloom パルムの町

来到右上方的帕鲁姆镇与门口的女子对话，她得知众人要前往迪斯特之后，主动提出用自己的船只送大家前往，虽然玛丽娅觉得她的动机非常可疑，不过眼下也没有更好的办法，只好勉强答应。离开城镇移动到右上的船只就会正式起航，不过没多久那名神秘女子就表明了自己是海盗首领的身分，接着就是一场与海盗军团的战斗。轻松击败他们之后，承认失败的女子告诉众人自己名叫蕾拉(Leila/レイラ)，如果众人愿意带上自己对抗帝国军的话，她将会非常感激。蕾拉加入队伍后就可以自由操纵船只了，一直向右下航行，经过地图的缺口后就会看到雪原右侧的新岛屿，在下方上岸后步行前往岛屿中心的迪斯特城打探龙骑士的消息。



Castle Deist ディスト城

一进城堡就会看到一个小孩，与其对话后他会因为受到惊吓而离开，跟随他来到2F与其母亲对话会得知，原来他的丈夫是一名龙骑士，不久前在帝国军的袭击中无故失踪，现在她身后的房间中还有最后一只幸存的飞龙，虽然它很想告诉自己一些事情，但是她却无法理解它的语言。最后手无缚鸡之力的她告诉众人城堡北边的洞穴存放着可以听懂龙语言的神秘吊坠，并恳求众人尽快将其拿回来，因为龙的气息已经十分微弱，随时都有生命的危险。

Treasure

利用2F右上的楼梯返回1F可以搜刮到不少宝箱，其中贤者智慧(Sage's Wisdom/けんじゃのちえ)可以提升任意角色的智慧值；贤者精神(Sage's Spirit/せいじゃのこころ)可以提升角色的精神值；独角兽之角(Unicorn Horn/ユニコーンのつの)是可以在战斗中多次使用的强力道具，相当16级的Basuna魔法。

Deist Cavern ディストの洞穴

B1F从右上的楼梯下楼调查龙骑士的头盔就会得到吊坠(Pendant/ペンダント)，接着返回城堡向房间中的龙询问关于**飞龙**的信息就会被委托将最后的飞龙蛋存放在北方洞穴最下层的生命之泉中。再次返回洞穴从右下的楼梯深入，在B2F走最左侧的楼梯沿路来到B5F，进入左数第三个门与守护兽进行BOSS战。敌人的全体火魔法威胁比较大，所以回复魔法一定要保证有足够高的等级，当然玩家也可以在迷宫消灭Ogre Chief(オーガチーフ)这种敌人，装备其掉落的冰盾战斗就会简单许多。胜利后对泉水使用**飞龙蛋(Wyvern Egg/ひりゅうのたまご)**完成飞龙最后的心愿，保住了龙族最后的血脉。



Enemy

敌人从B2F开始有明显的增强，Yellow Soul(イエローソウル)会吸收所有魔法的攻击，并且每次必定使用全体5级火魔法，一定要使用物理攻击尽快消灭；Hill Gigas(ヒルギガース)的攻击力相当恐怖，尤其对刚加入的蕾拉威胁很大，使用古代剑让其陷入诅咒状态后就好对付很多，另外消灭他还有可能掉落巨人系装备；Revenant(レブナント)的攻击无视防御力并且附带吸血效果。

Treasure

从B1F左下的楼梯前往B3F，再从横向的木桥上掉下去可以在最后两层收集到很多强力装备，而从右下的楼梯前往B2F，在左侧的宝箱中可以获得魔术师之杖(Mage's Staff/まじゅつのつえ)，在战斗中使用相当于5级雷魔法的效果。

Altair アルテアの町

回到反抗军总部与戈登对话得知希尔妲最近的举动十分奇怪，很有可能是父亲的死亡对她造成了太大的打击所致，随后前往右下的房间与希尔妲对话，没想到她竟然用很暧昧的语气希望和费里奥尼尔单独谈谈，眼看奸计得逞，她终于现出了自己美女蛇的真正面目，不过好在门外的其他三人及时发现并冲入房间进行BOSS战。敌人的攻击力较高，而且还附带睡眠效果，甚至还有可能使用魅惑魔法让我方自相残杀，所以一旦中招就要使用独角兽之角及时解除。胜利后反抗军收到了帝国的首都帕拉梅塞亚正在举办比武大会的消息，而真正的希尔妲公主则成为了冠军的奖品。为了避免事态继续扩大，戈登主要要求和众人同行解救希尔妲，而蕾拉则留下来继续指挥反抗军。



Coliseum 斗技场

乘船前往左下方的沙漠地带(黄色区域)，沿着右侧的山脉前进就能进入帝国首都下方的斗技场。刚想通过这里，坐在观众席上的帝国皇帝却将众人当成了参赛者，立即放出了怪兽向众人扑来。敌人除了攻击高，没有任何特点，使用魔法提高自己的防御力后更是毫无难度可言，获胜后本以为可以趁皇帝颁发奖品的时候接近他并取其性命，不过棋差一招的众人最终还是掉入了敌人早就设计好的陷阱被投入了监牢。醒来后调查牢门，不一会儿盗贼保尔就会出现，为了报答众人之前在矿山的救命之恩他打晕了守护的士兵帮助众人顺利脱狱，接着沿路返回B1F从牢房中救出希尔妲后，戈登和其先行离开，而主角三人则留下断后。

Enemy

B1F有时会出现非常强力的敌人，如果玩家的实力不足，最好勤于记录，不然很难全身而退，Specter(スペクター)在战斗中偶尔会使用石化魔法，如果不幸全部中招会直接全灭，非常可怕。

Treasure

从牢房出来往上的第一个岔路口右拐，在尽头的房间可以获得完全回复HP和MP的圣灵药(Elixir/エリクサー)和在野外使用回复全体HP和MP的帐篷(Cottage/コテージ)。

Castle Fynn フィン城

返回阿尔迪亚从门口的士兵处得知反抗军已经准备夺回菲因城，随后往右上前进来到离菲因城不远的营地，与戈登对话他会要求众人在反抗军吸引敌人主力军队的时候，潜入城堡内将驻守的将领干掉就能获得胜利。进入菲因城与楼梯口的蕾拉对话一起行动，在4F的王座上与守卫将领发生BOSS战。敌人回避率和防御力比较高，尽量使用高攻击的武器再配合狂暴和加速魔法才能快速削减他的体力，不然就只有进行漫长的消耗战。胜利后反抗军终于夺回了菲因城，与希尔妲对话会得知敏武去了一个名叫**密西迪亚(Mysidia/ミシディア)**地方到现在也没有回来，继续追问关于**密西迪亚**的事情才知道，原来那里聚集着众多的魔法师，说不定会对打败帝国军有莫大的帮助，不过要想进入那里必须找到两个**假面(Mask/かめん)**破除封印才行。接着继续询问**假面**，希尔妲会将一段先皇留传下来的**咒文(Ekmet Teloess/エクメトテロエス)**告诉众人，并告知其中一个假面就存放在城堡的秘道内，不过连她自己也不知道秘道的正确位置，另外此时如果与旁边的戈登对话会获得**终极之术(Ultima Tome/アルテマのほん)**的关键词。



Enemy

Wizard(ウィザード)的魔法都异常凶狠，不但拥有高伤害的核融术，其还有可能使用停止或破坏术使我方陷入麻痹或石化状态，之前一定要准备金针(Gold Needle/きんのはり)来以防万一，不过其身上也会掉落吸魔(Osmose/アスピル)和核融术(Flare/フレアー)这两本珍贵的魔法书；Sorcerer(ソーサラー)的威胁不大，其身上的加速(Haste/ヘイスト)魔法书也是绝对不能错过的好东西。

Treasure

利用1F左下的楼梯前往3F，进入右边的房间可以得到即死(Death/デス)、破坏(Break/ブリンク)、青蛙(Toad/トード)的魔法书；2F左侧下方的空房间可以穿过墙壁来到外侧开启上方的宝箱获得降魔杖，右侧可以穿过和宝箱平行的墙壁来到外侧开启下方的宝箱获得巨人手套(Giant's Gloves/きょじんのこて)。

成长倾向 虽然从理论上大家可以练出全能力99的角色，但是每名角色还是存在一定的能力成长倾向，比如玛丽娅的敏捷和智慧成长较快，而费里奥尼尔的敏捷和精神成长较快，有针对性地提升能力往往事半功倍。

离开城堡来到下方的城镇，向左下角民屋内的保尔询问关于**咒文**的事情，对白色假面略有所闻的他提示众人秘道就在城堡4F的右上角。返回城堡的4F调查最右上角的墙壁果然出现了提示，说出**咒文**后继续往右即可进入城堡的地下室，在B5F进入右数第二个门从宝箱中获得白色假面(White Mask／しろいかめん)，最后利用后方的传送方阵可以返回大地图。带着它和希尔妲对话后就可以正式出发寻找敏武了，当然别忘记先在村庄的防具店中更换强力的防具。



魔法一览

英文	日文	类别	效果
Dispel	デスペル	白	解除敌人的有利状态
Mini	ミニマム	白	将敌人缩小
Fog	フォーグ	黑	使敌人遗忘咒语，无法使用魔法
Slow	スロウ	黑	降低敌人的攻击次数

Enemy

Brain(ブレイン)有可能会使用青蛙术，记得准备一些少女之吻(Maiden's Kiss／おとめのキッス)来恢复。新出现的Killer Mantis(キラーマンティス)拥有冰属性的弱点，在战斗时可以有效利用。

Treasure

B3F可以获得火焰盾(Flame Shield／ほのおのたて)；B4F可以获得火焰铠甲(Flame Armor／フレイムアーマー)，它们都是可以减轻冰属性伤害的好装备。

Mysidia ミシディアの町

魔法一览

英文	日文	类别	效果
Barrier	バリア	白	防御敌人的特殊攻击
Wall	ウォール	白	提升魔法防御力
Swap	チェンジ	白	将使用者的HP和MP与使用对象交换
Holy	ホーリー	白	圣属性伤害

从城镇出来一直往下前进，在圆形的山脉边缘就是密西迪亚镇，从村庄下方的楼梯来到地下室，调查尽头的女神像并使用**白色假面**，最后从村民口中得知黑色假面就在村庄右下方不远的孤岛洞穴中。村庄的魔法店会出售目前可以买到的所有魔法，防具店中的冰盾对之后的战斗帮助很大，金钱富裕的玩家一定要购买。

Tropical Isle 南の島

从2F左上的楼梯深入会来到原住民的村庄，与戴绿色面具的村民对话可以购买一些特殊道具，其中售价3000G的大地之鼓(Gaia Drum)是发动地震的消耗性道具，有兴趣的玩家可以体验一下。之后从另一侧楼梯下楼，在B4F走右上的路线就会来到最后的房间与守护兽展开BOSS战。敌人HP比较多，如果四个同时攻击我方一名同伴的话，伤害也是非常可观的，利用古代剑让它们陷入诅咒状态后就很好对付。胜利后从宝箱中获得黑色假面(Black Mask／くろいかめん)，接着利用后方的传送方阵返回大地图。



Enemy

这里会出现两种史莱姆敌人，物理攻击对它们都无法造成伤害，只有针对它们的弱点使用魔法才行：Yellow Jelly(イエローゼリー)弱点为火或冰；Red Mousse(レッドマシュマロ)弱点为雷。

Cave of Mysidia ミシディアの洞穴

带着黑色假面前往密西迪亚右下方被群山包围的洞穴，在B1F对自己的雕像使用**黑色假面**就会出现新的道路，之后来到B5F最后的房间就可以找到解除守护塔封印的水晶之杖(Crystal Rod／クリスタルロッド)，旁边可以得到吸魔术。

Enemy

新增的史莱姆Blank Flan(ブラックプリン)和Death Flower(デスフラワー)弱点为火，并且下层还会配合出现一些幽灵系的敌人，如果想使用全体魔法消灭史莱姆，必然会受到它们的全体魔法反击，所以回复魔法的等级一定要高，不然会打得很被动。

Treasure

B2F和B3F会看到两个处于封闭区域的宝箱，不过玩家只要沿着旁边的墙壁走就会发现其中某一块墙壁是可以穿过的，其中的黑装束(Black Garb／くろしょうぞく)可以使角色敏捷值上升10点。

Leviathan リバイアサン

即然现在已经万事俱备，那就赶快乘船进入密西迪亚正上方的守护塔吧，但是万万没想到的是，在地图的缺口众人却被巨大的漩涡卷进了海龙的肚子里，并且连蕾拉也不知去向。在沿路的黄色区域上移动会不断减少HP，来到2F的众人发现原来海龙肚子里竟然有一个小村庄，村民都是因为寻找"终极之术"而被困在了这里，对路中间的龙骑士使用**水晶之杖**，他告诉众人自己名叫理查德(Richard／リチャード)后加入队伍和大家一起逃离这里。最后在道路的尽头消灭掉阻挡去路的巨虫返回大地图。



Mysidian Tower ミシディアの塔



在大地图上调查守护塔就可以用水晶之杖解开封印进入内部。在3F的岩浆地带移动会不断损失HP，进入最左边的门(无法再返回)在尽头与魔法师对话会进行强制战斗，抓住敌人冰属性的弱点猛攻即可；5F的冰刺地面仍然会扣除HP，尽头的强制战斗利用之前得到的火焰系装备可以轻松获胜；7F左上方的房间与雷电巨人进行强制战斗，使用提升魔法防御力的魔法可以有效抑制雷属性魔法造成的伤害；8F的出口在右上方；9F左数第二个门是正确的道路。在10F众人果然见到敏武，而为了打开通往"终极之术"的大门，他耗尽了自己所有的魔力化为了尘埃，现在所有的希望都寄托在了主角三人的身上。进入上方的房间，先调查四周的白色水晶球可以随机增加任意角色的能力10点(左下对应力量、左上对应精神、右上对应智慧、右下对应敏捷)，最后调查中央的黄色水晶球得到"终极之术"(可以学习)，接着利用出现的传送方阵返回大地图。

Enemy

Vampire Girl(バンパイアガール)的攻击不但附带吸血效果，还有一定几率使用魅惑术让我方自相残杀；Imp(インプ)的混乱术也具有同样的效果，而且攻击附带猛毒效果，一定要将它们作为战斗中首要消灭的目标；Basilisk(バシリスク)会使用高等级的石化光线；Malboro Terra(ランドモルボル)的HP很高，普通攻击会附带麻痹和毒效果，多个一起出现时相当有威胁。

Treasure

1F正上方的宝箱可以从右下角的墙壁穿过开启，其中的白色法袍(White Robe／しろのローブ)是可以增加角色精神值10点的好装备。6F可以获得巫师杖(Wizard's Staff／まどうしのつえ)，在战斗中使用相当于16级毒魔法；8F上方可以得到核融术；9F瀑布右上方得到的黑色法袍(Black Robe／くろのローブ)可以使装备的角色智慧值增加10点。

Castle Fynn フィン城

返回菲因城会看到城堡的不远处出现了一个巨大的龙卷风，与希尔妲对话得知这是帝国军使用邪术制造出来的，如果不尽快想办法消灭**龙卷风(Cyclone／たつまき)**，菲因城很快就会毁于一旦。接着返回城堡1F从左下的楼梯前往3F，进入左侧的房间对镜子使用**吊坠**，之前被众人保存在生命之泉的飞龙蛋中孵化出了新的飞龙，离开城堡走进龙卷风即可在飞龙的帮助下潜入其内部(之前可以在下方的城镇中向保尔询问关于**龙卷风**的事情，这样从右下方的床头往右可以进入密室，其中有吸血剑(Blood Sword／ブラッドソード)。



魔法修炼醒目 在非战斗情况下可以在系统菜单的魔法一项中使用回复等白魔法，但是这样只会增加魔法的熟练度，并不会对精神这项能力造成任何影响，如果想提升白魔法的威力，还是记得多在战斗中使用吧。

Cyclone 龙卷

从左上的楼梯来到3F，再走左下的楼梯前往4F，接着走最右边的楼梯沿路即可见到王座上的皇帝。在经过两轮护卫的抵抗后，他终于向众人发动了最后的攻击，战斗中先使用火魔法消灭掉前方充当肉盾的木巨人，再配合加速和狂暴魔法搞定收工。



Enemy

Lamia(ラミア)和Wood Golem(ウッドゴーレム)的攻击都附带睡眠效果，前者会使用魅惑魔法；后者则防御力很高，物理攻击几乎很难造成伤害，所以玩家可以抓住它们火属性的弱点来战斗；在6F的宝箱中会隐藏着强力敌人Green Dragon(グリーンドラゴン)，如果玩家的雷属性魔法等级不高必然陷入苦战。

Treasure

1F走右上的楼梯可以来到3F可以获得毒斧(Poison Axe/ポイズンアクス)，攻击敌人会附加猛毒状态，而除开正确路线以外的其他路线都可以获得一些不错的装备，但需要注意在有黄色纹章的地面上移动会不断扣除HP。

Castle Fynn フィン城

返回菲因城的众人受到了希尔妲的赞赏，宴会中演奏的欢快旋律让所有人都沉浸在胜利的喜悦中。不过没多久，一名受伤的士兵闯进了宴会现场，莱恩哈特自立为王并率领帝国军再次向反抗军发起猛烈攻击的噩耗顿时让众人惊呆了，为了劝说自己的哥哥，玛丽娅主动提出前往帝国的首都帕拉梅塞亚。接着与希尔妲对话得到**帕拉梅塞亚(Palamecia/パラメキア)**的关键词，再来到下方的城镇的保尔家中，身受重伤的希德在临终前将自己用毕生精力所建造出的飞空艇托付给了众人，最后前往波夫特村利用飞空艇在帕拉梅塞亚的城堡上方降落。

Castle Palamecia パラメキア城

进入第一个房间会从7F掉落到1F，之后在5F走左上最远的楼梯，沿路在8F就会看到和众人失散多时的莱恩哈特，此时认为力量就是一切的他不顾众人的反对仍然想建立属于自己的帝国，而就在双方争执不下之时，从地狱获得神秘力量的帝国皇帝再次出现在了众人面前，并企图将所有人一网打尽，以便扫清阻止其统治世界的障碍。此时一旁的理查德也深知以众人现在的实力还无法与皇帝抗衡，最后他召唤出了飞龙帮助众人逃离……随着一声巨响，一座散发着死亡气息的诡异城堡出现在了众人的身后。



Enemy

Stone Golem(ストーンゴーレム)的防御力高得出奇，必须针对其弱点使用毒魔法(Scourge/クラウダ)才能快速削减它的体力，不然配合其他会使用魅惑魔法的敌人出现时会非常危险；Skull(スカル)的青蛙魔法命中率相当高，必须准备少女之吻来进行回复。

Treasure

3F左下角可以获得雷电枪(Thunder Spear)，在战斗中使用相当于16级雷魔法；4F左下的房间中可以获得回复杖(Healing Staff/いやしのつえ)，装备后在战斗中攻击自己的同伴可以回复大量HP，是节约回复道具的另类方法；5F走入口左侧最近的楼梯来到7F可以获得3个圣灵药。

Castle Fynn フィン城

看着为众人而牺牲的理查德，再回想起魔化皇帝所做的一切，莱恩哈特终于明白了"只要帝国存在，战斗将会永远继续"的道理，所以在返回菲因城后他终于归队，加入到与皇帝的最终决战中。与希尔妲对话了解到关于**翡翠之路(Jade Passage/ジェイド)**的信息，如果要通往皇帝所在的地狱城堡就必须经过那里。(此时返回迪斯特城向之前的母女询问关于**龙骑士**的事情，她会感谢众人拯救了飞龙并让自己见到了理查德最后一面，最后其将龙骑士世代相传的石中剑(Excalibur/エクスカリバー)赠送给了众人)最后利用飞空艇前往菲因城右下方，靠近横向大陆最右边的坑洞即可进入翡翠之路。

Jade Passage ジェイド

魔法一览

英文	日文	类别	效果
Death	デス	黑	一定几率使敌人即死
Berserk	バーサク	黑	提升物理攻击力
Haste	ヘイスト	黑	增加物理攻击的HIT数
Flare	フレアー	黑	无属性伤害

B1F的楼梯在右下；B2F在右上；B3F从瀑布中经过会损失HP，最下方的瀑布后面有隐藏的商店，可以购买四种高级黑魔法，楼梯在底部最右边的门内；B4F在右下，利用B6F尽头的传送方阵进入地狱城堡。

Enemy

Chimera Sphinx(スフィンクマイラ)除了全体火焰攻击外，"臭之息"更是让我方陷入多种异常状态的恐怖招数，所以进入迷宫前一定要将解除所有状态的道具都准备齐全，不然很有可能在某一场战斗中就直接全灭；Hecteyes(ヘクトアイズ)的吸魔比较麻烦，如果我方角色不会吸魔魔法将MP吸回来的话，遇到它们大量出现的时候还是逃跑为妙；B4F藏在宝箱中的Red Dragon(レッドドラゴン)实力强劲，如果玩家没有2000左右的HP最好不要去招惹，不然还没有机会使用冰魔法就被它全灭了。

Treasure

B3F获得古代斧(Rune Axe/ルーンアクス)在战斗中使用相当与6级遗忘魔法的效果；B4F上方房间中获得的神龙铠甲(Dragon Armor/ドラゴンアーマー)可以使所有属性的魔法伤害减半，羊皮盾(Aegis Shield/イージスのたて)可以防御特殊攻击，圣枪(Holy Lance/ホーリーランス)在战斗中使用相当于8级神圣魔法(使用一次后消失)；B5F得到的守护戒指(Protect Ring/まもりのゆびわ)是可以防止即死的强力装备。

Pandaemonium パンデモニウム

由于迷宫中会随机遇到之前的所有BOSS，所以一定要做好万全的准备再进入，这里的道路比较单一，利用传送方阵即可不断深入。4F进入左数第三个门在尽头利用传送方阵可以直接前往7F，而其他门中则可以获得"源氏套装"，但都有宝箱怪守护，最后沿路来到9F利用左下的传送方阵来到城堡顶部就是和最终BOSS的决战了。敌人除了防御力比较高以外，几乎没有任何有威胁的招式，单体的核融术和全体流星雨的伤害只要使用10级左右的回复魔法就可轻松应对，但要想快速削减它的体力必须要使用狂暴和加速魔法，不过对付它也有一个比较无耻的办法，那就是装备之前我们得到的吸血剑，不出5分钟其必定倒在我们的脚下。

Enemy

Death Rider(デスライダー)的攻击相当恐怖，而且攻击还附带吸血效果，如果和其硬拼会死得很惨，惟一的方法就是抓住其火属性的弱点，使用高等级火魔法逐个击破，击败它还有可能得到防止一切异常状态的蝴蝶结(Ribbon/リボン)；Lamia Queen(ラミアクィーン)通常会合大量美女蛇一起出现，对付它们比较讨巧的方法是使用等级5以上的吸魔术，这样没有了MP，它们的魅惑魔法就没有了任何威胁，即便是中了攻击附带的睡眠状态也能轻松获胜；Mytyril Golem(ミスリルゴーレム)的弱点为雷，如果没有高等级魔法，使用之前获得的雷电枪(Thunder Spear/サンダースピア)也是不错的选择；Coeurl(クアール)会使用爆破特技，如果被击中会陷入麻痹状态，此时如果再承受敌人的普通攻击会直接死亡，一定要小心。

Treasure

进入4F最左边的门，从尽头房间右下角的墙壁穿过可以进入密室，这里存放的正是主线流程中的最强武器正宗刀(Masamune/マサムネ)。



完结 Epilogue



经过众人的努力，皇帝想称霸世界的愿望和他一起消失在了尘世之间，这场与帝国的漫长斗争终于落下了帷幕。返回菲因城之后，各个村庄的重建工作也紧锣密鼓地展开，而戈登则准备辅佐希尔妲创建新的王国，以迎接即将到来的和平。在与曾经共同战斗的同伴告别后，费里奥尼尔身后的莱恩哈特也作出了想独自闯荡的决定，虽然身为妹妹的玛丽娅并不能接受，但是众人的关系已经不能再回到从前。或许一个人的旅行更容易让人看清楚心的方向，而这段辉煌的战史也将被世人不断传颂……



通关特典 保存通关记录之后返回标题画面会出现"Soul Of Rebirth"的选项，进入其中可以体验一段以敏武为主角的故事。由于篇幅的关系，PSP版本新增"秘纹迷宫"的完全研究将会在下期登场，感兴趣的玩家千万不可错过。



文 火云　美编 anubis

初代《古墓丽影》创造性地将动作、解谜与探索要素相结合，不仅给当时的玩家带来了一种前所未有的游戏乐趣，甚至可以说开创了一个新的游戏流派，不凡身手与性感造型兼备的劳拉·克劳馥更是游戏产业少数能够与马里奥和索尼克并列的代表性游戏角色之一，《古墓丽影》10周年纪念重制版将采用与初代游戏完全相同的故事设定，玩家将与年轻的劳拉一同穿行于那神秘莫测、沉睡千年的古代遗迹之中，追寻古代文明所遗留下来的神奇异宝。为了能够完美再现初代《古墓丽影》的精髓，开发小组决定把游戏的重心集中在刺激的探索和经典的解谜部分上，事实上这也是重现系列最初风采的最直接有效的途径。

古墓丽影 周年纪念版	Eidos	A·AVG
PS2	Tomb Raider: Anniversary	美版
	2007年6月5日　1人	39.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：13岁

秘鲁 Peru

劳拉受雇于一位叫纳塔拉的女士去秘鲁的一座印加古城遗迹中去寻找一件古物，传说这件文物被用来封印一位印加女神，在通过了遗迹中的各种机关后劳拉终于将委托物拿在手中，但是她却不知道一场阴谋正在酝酿之中……

Level 1 山间洞穴 Mountain Caves

敌人数：14　补给物资：5　工艺品：3　古器：1

由于本作采用的是《古墓丽影 传奇》的引擎制作，所以在操作和手感上与《传奇》非常类似，玩过上一作的玩家可以轻松上手。在最初的场景中游戏会给予玩家详细的操作提示，这里的跳跃与攀爬基本没有什么危险性，玩家可以多熟悉一下游戏的基本操作。从墙边沿着墙壁攀爬到前方的高台，这里需要利用上方的吊环荡到另一边的高台之上，在跳向对面的过程中根据提示按□键即可用钩绳抓住上方的吊环。（游戏的后期有许多难点都是利用钩绳的跳跃，所以在游戏的前期要熟悉发射钩绳的时机）



来到庙宇的门前与一个旅行者对话得知此处的大门无法开启，无视他从跳上左侧的高台利用吊环荡到大门右侧的高台（抓住钩绳后按△键配合左摇杆可以调整上下的位置），跳上门正上的平台按下机关开启大门。虽然劳拉迅速地干掉了从门中窜出的几匹野狼，但是那位倒霉的大叔还是惨死在狼口之下。进入门不久后出现的不停发射箭的机关，可以看准空隙利用○键翻滚过去。(Artifact 1)

从断桥处来到一个山洞口，进入山洞后会出现几只蝙蝠来干扰劳拉，利用L1键锁定目标可以轻松消灭它们，山洞左边的岔路中有一个大医疗包。另一条路的尽头是一个空旷的山洞，从斜坡滑下可以到达山洞下方，拉下一个石门前的机关即可将石门打开。(Artifact 2)

在经过一个长长的吊桥时，吊桥会突然断掉，掉下去后小心应付下方伺机已久的两匹野狼，里侧的一个小路中可以找到一个小医疗包。这里可以看到一个工艺品，不过在下方是没有办法得到的，扒住断桥垂下的木板上到上方的另一个吊桥前（通过石柱可以获得一个大医疗包）。来到一个中央垂下一根绳子的房间，右侧的墙壁能够下到房间的下方，那里有一头熊正等待着劳拉，站在从墙壁上下来的台子上利用R3键的精准射击可以屈死这头蠢熊。跳到绳子上摆动身体荡到另一边。(Artifact 3)

经过一个两侧满是箭机关的走廊来到一个巨门之前，这里需要开启两侧的机关后在踩下门前的机关才能将巨门打开。需要注意的是两侧的机关在开启一段时间后会自动恢复原状，所以开启一个机关后要尽快去开启另一个机关，建议先开启左侧的机关，再从左侧来到右侧开启另一个机关马上跳到门前踩下开关，当然在跳跃的过程中也不要一味求快，一旦在跳跃时失误掉下去就会浪费大量的时间，得不偿失。开启巨门后进入即可结束第一关。(Relic 1)

■ Artifact 1

在经过断桥后跳到另一个木桥之后将视点转到身后可以发现反向有个一可以攀爬的墙壁，从这里跳上去就可以得到本关的第一个工艺品，放置工艺品的平台需要利用斜坡借力跳才能到达。

■ Artifact 2

大斜坡的正前方上方有一个吊环，利用钩绳荡到另一侧再经过几次攀爬与跳跃就可以在一个平台上发现第二个工艺品，从这里也可以下到山洞下方。

■ Artifact 3

杀掉房间下方的熊后，沿着小路来到一处石门前，拉动机关开启石门后即可来到刚才看到的工艺品前。拿到工艺品后石门会关闭，我们只有从这里跳下再走一遍刚才的路线回到有吊绳房间。

■ Relic 1

开启了巨门后别慌着进门，回到巨门右侧的机关前一个会转动90度的横杆处，在横杆刚刚开始转动时立刻向前方跳跃就可以扒在前方的墙壁之上，在通过前方的两个横杆（只有开启了巨门之后此处的横杆才会伸出来）即可爬到最高处获得本关的古器。

©Eidos Interactive Limited.Developed by Crystal Dynamics Inc.

Level 2 维卡班巴城 City of Vilcabamba

敌人数：17 补给物资：8 工艺品：1 古器：0

刚一进入巨门一头熊就迎面扑来，此时需要利用它冲过来的刹那按〇键配合方向发动慢动作模式对其一击致命(熊冲过来之前身上会出现一个红色的光标提示)。解决掉熊后来到一处断裂的地面，坑中有两根木桩，从第一根木桩滑到深坑中(反向石板后可以得到大医疗包)，在坑底扒着墙壁跳到另一根木桩上通过此处进入维卡班巴城。

在解决了两匹狼与一头熊的骚扰后来到一处中央有一口水井的场景，前方的门旁的机关缺少钥匙所以现在还无法进入。跳进水井中潜到深处拉下水中的机关(游泳时〇键为下潜，×键为上浮，△键为加速)，上方机会打开一个出口，从出口上岸发现已经身处刚才不能进入的木屋中，拉下房中的机关即可打开房门回到水井的场景。上木台阶来到从窗口跳到另一间木屋中，按△键拖出铁笼从里边获得钥匙。(Artifact 1)

使用得来的钥匙打开木门，路上清理掉几只野狼后前进的途中又出现一座大门挡住去路，门左右两旁的小门。这里需要进入两侧的小门将木栓转动才可以开启大门，先进入哪个门都无所谓，房间内通过攀爬墙壁即可轻松通过。进入门后的横杆需要用到斜坡借力跳才可通过，如果不慎落入下方可以将墙壁中的铁笼拖出放在入口出下方爬上来(如果在独木桩上失去平衡可以快速按△键来调整)。下一个场景如出一辙，只需在跳跃的过程中注意墙壁上喷出的箭即可。

■ Artifact 1

将铁笼拖出木屋外的柱子下方，爬上柱子解决掉几个蝙蝠再通过钩绳荡到对面的山壁上即可来到瀑布下取得工艺品，顺着瀑布跳下水井。

■由铁笼爬到上方的柱子上



Level 3 失落的山谷 The Lost Valley

敌人数：17 补给物资：21 工艺品：2 古器：1

走出洞口即可看到前方一个巨大的瀑布，本关的任务就是需要找到三个齿轮将瀑布旁的装置启动。水潭旁有两匹野狼需要解决，站在平台上可以轻松将它们击杀。跳入水潭游过一个通道可以在隐藏的山洞中获得一个小医疗包。第一个齿轮的获得方法很简单，它就躺在水塘左侧的石阶之上。

由水潭左侧的石阶经过攀爬来到左侧山顶，跳过湍流的河水再使用枪将吊着木板的绳子射断即会出现一个横杆来供我们使用(如果这里想省事的话可以在跳向横杆之前直接向吊环的方向跳去并迅速使用钩绳抓住吊环)，通过一个吊桥后在山顶发现第二个齿轮，如果你愿意可以将吊桥上的绳子射断，不过这样做惟一的好处就是你可以更拉风地用钩绳荡到对面而不是平庸地走过去……

获得前两个齿轮后返回水潭，注意新出现的三匹野狼，从右侧的梯子爬到大齿轮旁将一个齿轮装在木杆上拉动开关启动齿轮，然后由转动的齿轮上的横杆跳到前方将第二个齿轮装上启动。从这里的墙壁可以跳到对面的山顶(中间需要在扒墙壁上反身跳到绳子之上)，从墙壁上下到下方的平台会将本来立着的木板震下来并出现一个横杆，可以利用这个横杆返回水潭。现在返回水潭也没什么用，还是前进入前方的山洞中去寻找第三个齿轮吧。解决了一头熊后，由上方的木桩爬到最高处的墙壁上反身跳到木桩之上再由另一个木桩上跳到到对面山洞中。(Artifact 1)

打败霸王龙后通过QTE(顺序为〇、R1)可以使它将前方的石柱撞毁，踩着掉下来的石块进入房间获得第三个齿轮。跳入水池由水道到达下一个场景，接下来的路途没有什么难点，多多观察场景四周可供攀爬或扒住的墙壁即可。(Artifact 2)

拿到第二个工艺品再跳上斜坡抓住横杆荡到对面的木板之上，一路返回至水潭，将第三个齿轮按上后关闭水闸，巨大的瀑布后出现一个洞口。(Relic 1)

■ Artifact 1

这里的工艺品藏在半高处的墙壁之中的凹陷内，从下方是无法直接跳到这里的，惟一的途径就是从上方跳到有斜坡的屋顶处再迅速反身跳扒在墙壁上，从图上的方位大胆的向下跳吧。



■ Artifact 2

跳过一个断桥后再由墙壁爬到一个有水滴下的斜坡前(位置如图所示)，先无视斜坡跳到更远一些的平台上，平台的斜下方就是第二个工艺品的安身之所。



■ Relic 1

首先要确保水闸关闭，其次就是要将图片处的机关拉下，将水下的铁栏开启，想要到达机关处就必须使用钩绳调整方向后荡到该处的墙壁之上，将劳拉的位置调整到面向机关即可。



BOSS 霸王龙

出洞口后需要面对六头小恐龙(建议多发动慢动作来解决他们)。接下来就要迎来游戏中的第一场BOSS战了，战前需要通过一个QTE(顺序为〇、R1、×)。与霸王龙的对战中需要利用慢动作来攻击它，因为普通的枪攻击是无法给它造成真正的伤害的，霸王龙HP槽下方的一个红槽是它的愤怒值，不断攻击它使愤怒值涨满即可获得发动慢动作的机会，此时霸王龙会向你冲来，看准时机发动慢动作并成功的攻击到它可以使其失去平衡撞到周围的石头上。如果能够让其撞在周围的长刺上可以给予其重创，所以在霸王龙冲向劳拉时最好使她站在长刺前的方向。

Level 4 夸洛佩克古墓 Tomb of Qualopec

敌人数：6 补给物资：6 工艺品：2 古器：0

进入古墓不久就有几个木桩与横杆的场景，经过前几个机关的洗礼顺利通过这里应该不在话下。进入一个空旷的房间后刚踏上前方的台阶，一个巨型的铁球就从上方滚了下来，看到地面震动后立刻跑到门外的两侧躲起来，否则被铁球压到可是即死的，而房间内的平台也被铁球破坏，前进的道路被三道铁闸拦住。此时房间的下方有两个石柱，其中只有一个可以推动，另一个被上方的石块压住而无法移动，只有一个石柱显然无法使劳拉跳到这个房间两侧的通道内。这里就要先将可移动的那个石柱推到图片中的位置，从墙壁跳到铁球滚出的那个门的上方，将对面绑住石像的绳子射断，石像掉下去砸坏下方的平台后另一个石柱就可以移动了。先别急着下去，利用房间顶部的吊环荡到另一侧拉下开关将第一扇铁闸开启。



推动房间底部的两个石柱就可以跳到两侧的房间中，每个房间内都有一个机关开启铁闸，左边的房间开启第三扇铁闸，右边的开启第二扇铁闸，进入的先后顺序就无所谓了。左房间中有很多密集的射箭机关，行进的过程中小心不要被刺中，拉下开关返回的途中会遇到敌人。而右侧的房间走到关卡前房屋的地板会突然崩坏，解决底部的两匹野狼后将墙内的铁笼拉出利用它来到房间的上部。开启全部的铁闸进入房间获得神器后跑出古墓，QTE(×、〇、△)后本关结束。(Artifact 1、2)

■ Artifact 1

进入右侧的房间后第一个需要跳跃木桩的场景下到底部，走到尽头的右侧就可以看到本关的第一个工艺品。

■ Artifact 2

第二个工艺品依旧隐藏在右侧的房间内，开启机关的开关前在柱子上向身体的左侧跳进入墙壁的凹陷处即可看到工艺品。



追源古墓丽影 也许在制作初代《古墓丽影》时，工作人员并没有想到劳拉会在未来的十年大红大紫，所以在该作中用了数不清的神话及传说，甚至墙壁上的每一个图案都有他的来源，这也是一代为什么被人奉为经典的原因。

希腊 Greece

劳拉被告知她找到的古物只是神秘圆盘Scrion的一部分，传说中谜失大陆亚特兰提斯一共有三位统治者，也就意味着圆盘的碎片有三个。劳拉拿到第二块Scrion的碎片后根据碎片的提示得知，亚特兰提斯的三个统治者将碎片合在一起的时候，从大金字塔顶部便会射出强大的能量。

Level 5 圣方济各堂 St. Francis Folly

敌人数：11 补给物资：16 工艺品：6 古器：0

刚开始就要对付两头凶猛的狮子，它们的冲撞攻击非常有威胁，尽量绕着圈与它们周旋。将"大狗"制伏发生剧情后由石柱上的裂痕爬到顶部，将钩绳钩住吊环沿着墙壁跳到前方的房间内。墙壁上的人像身上的小洞可以使用枪射亮，踩下人像前的石板则会熄灭所有的亮点，根据前方石门上的提示将人像头颅与短剑上的点射亮即可开启石门。从石门出去看到另一个提示返回人像处射亮它的短剑、双脚与腰间开启铁球前的铁栏，使用钩绳将铁球两侧的圆环拉掉再将铁球推下平台，推到底部场景中央的凹陷处开启另一侧二层的铁栏。从二层进入房间后拉下房间内的机关将门外的铁球推到这个房间内的凹陷处。(Artifact 1)

进入一个非常大的房间后需要从房间内HEPHAESTUS、POSEIDON、DAMOCLES、ATLAS四个神殿(需将房间内的机关拉下才可开启进入神殿的大门)



内获得四把钥匙才可以将房间底部的门开启。墙壁上带有吊环的物体使用钩绳将它们拉出后会出现新的"道路"。

HEPHAESTUS神殿：来到一个顶部有个球形装置不断向下放电的房间，地面的地板也会上下起伏，雷电只会击中突起部分的地板，所以随着地板的起伏不断变换劳拉的位置还是很安全的，将地板上的四块突起物踩下去即可打开前方的铁栏。下一个房间的左侧有一个铁锤，踩下地面的机关铁锤就会砸下来，躲闪不及就会一命呜呼。踩下机关后迅速躲开，等铁锤砸下来后爬上铁锤跳到另一侧平台把石块从上方推下变成第二个石像，将地面的石像推到铁锤下的机关上，铁锤将石块砸成另一个石像。将三个石像按照地面箭头的提示方位推在三个凹陷出，再次启动铁锤的机关即可拿到本神殿的钥匙。离开时拉下铁门前的开关后扒在铁门上等门升到最高处后听到四声响声后立刻向上跳即可扒在上方的墙壁上。(Artifact 2)

ATLAS神殿：本神殿内的钥匙非常好拿，进入神殿后转动机关将前方的石板合上，跳过鸿沟后从道路左侧的墙壁爬上去拉下机关，从鸿沟的上方伸出一个横杆(一定要先打开此处的机关再前进，否则一会儿必死无疑)。打开机关后走到前方向石像两旁的石像射击，最好站的远一些以便逃跑，铁球滚来下后立刻转身利用刚才打开的横杆跳过鸿沟。铁球从鸿沟滚下去后返回石像下即可取得本神殿的钥匙。(Artifact 3、4)

POSEIDON神殿：波赛冬神殿果然是水的世界，由一个水池潜水打开水中的机关后即可游到本关的"主战场"之内。顺着中央的石柱爬到上层，将挡在鱼石像前的石块推开，水立刻涨至次层，游到对岸将另一侧的石块推入水中，再潜入水中将石柱上的开关拉下，由于被石桥挡住，所以木板并不能浮上来。返回水面将上层的石块再次挡住鱼石像，水位回落到中层。将刚才推下来的石块挡住中层鱼石像的嘴，水位落到最低处。到下层用钩绳把木板拉到上层没有石桥的地方，将中层与上层的石块挪开，从木板上跳到放置钥匙房间的上方进入房间获得钥匙。(Artifact 5)

DAMOCLES神殿：此处的入口处要先用钩绳将门上方的石块拉下来，然后拉下机关等门升起后把石块推在门下卡住下落的铁门即可踩着石块通过此处。本神殿的钥匙非常好拿到，但是脱身就比较麻烦了，拿到钥匙后立刻离开放置钥匙的平台，几把巨剑会从天而降。利用震落下来的石块爬到房间的高处拉下机关将挡路的铁刺解除。下一个房间的地面的铁刺会不断伸缩，只有白色方格的地面是安全的，安全绕到另一侧，走路时注意转动视点，天花板上悬吊着的巨剑会在劳拉靠近时掉落下来。在另一侧将开关拉下后由机关旁的石柱爬到中央的大石柱之上，到达对面转动机关即可将门开启。(Artifact 6)

■ Artifact 1

将人像头颅、短剑、右手、双脚、膝盖与腰间的点射亮(如图)即可将第一个工艺品前的铁栏打开。



■ Artifact 2

本神殿内的工艺品就藏在铁锤房间放钥匙平台上的房间内。

■ Artifact 3

神殿门前左侧一路攀爬下去可以获得一个工艺品，在跳跃的过程中注意不要跌落下去，本场景的纵深非常高，一失足基本就一声惨叫。

■ Artifact 4

石像背上的铁球滚入鸿沟时会将道路两旁的石柱砸毁，从道路右侧的墙壁爬上去即可看到此神殿内的工艺品。

■ Artifact 5

进入神殿的主战场后潜入水中拉下机关即可看到工艺品前的铁栏已经解除，返回水面去那里将它拿过来吧。

■ Artifact 6

工艺品就在放置钥匙房间角落的平台上，不过拿到钥匙后这个平台将布满铁刺，只有将对面的机关拉下后再返回这里才能获得这个工艺品。

Level 6 大竞技场 The Coliseum

敌人数：21 补给物资：11 工艺品：1 古器：0

一段狭窄而漫长的通道后来到一处废墟，由地上的垫脚石跳到房间一侧被石头包围着的小水池内，潜水从另一侧出来后消灭一些老鼠蝙蝠后跳到房间的另一侧即可来到大竞技场。还没来得及欣赏雄伟的竞技场，两头黑猩猩突然窜出，开始"热情"地接待劳拉。从一处残壁爬上竞技场的观众席，再从图片上标记的柱子来到竞技场二层的观览台，落下机关打开下层的铁门。

下去把从铁门内出来的两头猩猩与两头狮子干掉，安全起见还是站在高台上无耻地射杀它们吧。进入铁门使用钩绳将里边大铁笼上一个带有铁环的铁笼拖下来，然后推到另一侧拿到钥匙。返回观览台使用钥匙打开铁门来到竞技场的顶部，通过顶部的吊环跳跃到竞技场的另一侧的观览台(挂在第一个吊环上后需将钩绳放下一点才可以在摆动时钩住第二个吊环)，由观览台进入竞技场的内部本关结束。(Artifact 1)



■ Artifact 1

竞技场顶部挂在第二个吊环之上就可以看到工艺品就在前方的凹陷处，调整好方向当过去即可拿到本关惟一的一个工艺品。

Level 7 弥达斯宫殿 Midas's Palace

敌人数：16 补给物资：9 工艺品：1 古器：2

一上来又要面对三只猩猩的围攻，弥达斯神像脚下的平台它们是上不去的，知道该怎么做了吧。场景周围的一个喷水池旁有个一石块，从这爬到上层拉下机关打开下方的一个房门。进入后来到一个布满长枪的房间，进入这个房间的侧门将木箱拉出拉下机关打开上方的铁门。拉下上方的机关后，房间内的柱子就会开始慢慢升起，在跳跃这些柱子时动作一定要快，因为只要一接触这些柱子，它们就会开始慢慢下降，失败的话就只有再次拉动机关重来了(带有长刺的柱子扒在上它是不会下降的，可以在此类的柱子上稍作调整)。跳到对面就能够获得一块Lead Bar。(Artifact 1、Relic 1)

返回神像的房间，由神像底座爬到神像的背面，拉下机关开启下方的另一扇门。进入后即可看见Lead Bar被安放在中



央的石柱中，不过由于位置太高并不能够直接拿到它，从房间的另一个出口走到地下，将支撑在石柱周围的木头用钩绳全部拉下，一阵震动后上方的Lead Bar跌落下来，第二块Lead Bar轻松入手。

返回石柱的房间发现这里由于刚才的震动已经坍塌的不成样子，由楼梯来到房间的最上方，扒着周围的墙壁跳到最中央的柱子上，最后来到房间另一侧的门前，由此出去回到神像的房间拉下机关将神像

太阳门 秘鲁第一关最后需要开启的那扇大门出自印加文明，门上雕刻的图案出自蒂瓦纳科太阳门门楣雕刻。每年9月21日，黎明的第一束阳光总是从这石门的中间射入大地，这也是太阳门名字的来历。

身后的大门开启。进入房间后先潜入水底把两条鳄鱼引到岸边，站在岸上将它们射杀，然后再次潜入水中拉下机关将水中的石柱升起。返回岸上小心喷火的平台跳到右侧墙壁凹陷处拉下机关将水中的另一个石柱升起，经过石柱跳到右侧的高台上得到最后一块Laed Bar。(Relic 2)

拿到三块Lead Bar后返回神像的房间，将三块Lead Bar放在神像右侧脚下的断手上变成三块金块(注意不要站在断手上，否则劳拉也会变成金子)，然后将三块金块分别镶在神像的凹陷处打开地下水道的闸门本关结束。

■ **Artifact 1**

在跳跃柱子的过程(如图)中向右侧跳跃即可获得本关的工艺品，难度并不是很大，不过拿到后柱子就会全部缩回地面，只能回去搬动机关再次向Lead Bar的方向跳跃。







■ **Relic 1**

本关有两个古器等待劳拉去收集，其中一个就隐藏在这个房间之内。首先要把隐藏位置前的石块用钩绳拉开；第二步比较麻烦，先要搬动机关让柱子升起，然后把房间内的木箱推出来，将木箱放在古器旁有斜坡的柱子(柱子下方有残缺)下卡住它让其不能缩回；最后通过升上来的柱子即可跳跃到隐藏着古器的凹陷处。

①首先要在底层的此位置使用钩绳将上方的石块拉下。

②将房间内的石柱升起后，将木箱从通道内推出拉到这根柱子损坏的一侧，保证这根石柱不会缩回。

■ **Relic 2**

这个古器的拿法比较棘手，首先要在如图处向右侧跳跃，借助钩绳再跳跃几次最后来到机关前。拉下机关后才是真正的考验，一段动画后古器从柱子中露出，我们要赶在柱子恢复原状前拿到古器，这里的行进路线同拿钥匙的一样，拉下机关后大概1分10秒之后柱子会回复原状。



Level 8 蒂霍坎古墓 Tomb of Tihocan

敌人数：8 补给物资：9 工艺品：2 古器：0



从水道出来后将木箱推到下个房间的开关下，爬上木箱拉下开关出现新的道路。来到一个深坑的场景，先从入口处向右跳将上层的两个木箱都推到中层去，然后到下层将两个木箱再推到最下层，转动此层的机关将水放掉。下到最下层将两个木箱压在两个机关之上，小心中层与下层分别潜伏着几条鳄鱼，开启下层木板上的闸门与中层的闸门。返回中层转动机关降水放出，使下层的木板漂浮上来，用钩绳把木板拉到如图的位置，再爬到上层转动机关降水放至最上方。踩着水上的木板来到一间有水池的房间。(Artifact 1)

从水池中潜入经过水道来到古墓门前，开启古墓的机关在左侧门前的水下，潜入水中来到一个小洞穴中，拉下机关开启古墓的大门。(Artifact 2)

■ **Artifact 1**

将水放到上层后潜入水中将一个柱子上的开关拉下，下层被封闭着的工艺品上的闸门即会被打开，将水放至下层再下去就可以将工艺品收入囊中了。

■ **Artifact 2**

这个工艺品的位置在古墓前的水潭中，它离地下开关的暗道不远，具体位置请参考图片上的标记。



BOSS 古墓守卫

进入古墓后发生剧情，QTE的顺序为○、△，出古墓就要面对本关的两个古墓守卫了。由于有盾牌护身，所以普通攻击对它们起不到任何作用，所以就要想办法将它们手中的盾牌打掉。同霸王龙类似，不断攻击它们将愤怒值蓄满守卫就会向劳拉冲过来，此时发动慢动作攻击，之后守卫手中的盾牌会翻转过来，用钩绳钩住盾牌即可将它手中的盾牌扔到场地的中央。它们愤怒后也有一定几率发动石化射线攻击，被石化后要立刻转动摇杆解除石化状态，否则再次受到攻击就会被一击必杀。如果将守卫的盾牌打掉，在它们发动石化攻击时就可以捡起地上的盾牌使光线发射回去将它们石化，攻击石化的守卫才能对它们造成真正的伤害。

埃及 Egypt

由于三位统治者之一违反了约定，他们受到了诅咒，一个小行星从天而降撞在亚特兰提斯大陆，摧毁了远古文明。其中的一片碎片飞到了埃及某地，劳拉又马不停蹄地赶到埃及，在见识了狮身人面像的雄伟和木乃伊的凶残后，拿到了第三块碎片。

Level 9 哈蒙神庙 Temple of Khamoon

敌人数：24 补给物资：34 工艺品：3 古器：1

穿过通道来到第一个房间，用钩绳把对面左右两个带钩环的柱子拉倒，下去后左下角墙内的箱子可以拉出来，洞内有霰弹枪弹药和小医疗包。踩着左边石柱掉落下来的石块跳到上一层，爬上上面的两层裂缝，跳起来抓住横杆，荡到倒塌的石柱上。从石柱上滑下，快到尽头的时候跳起来抓住前面的边缘，最后到达对面的洞口。



跳抓住前面装饰用的甲虫机关，并在机关滑到下面之前跳抓到上一层。来到有狮身人面像的场景，这里会开始出现木乃伊敌人，他们会发射火球来攻击劳拉，不过数量不多的时候还是不会对我们造成什么威胁的。中间水池中可以找到一个小医疗包，中间的方尖塔的四周有四个凹陷处，看来这里我们要找到能镶嵌到着些凹槽之中的物品。从狮身人面像左侧断裂的柱子爬上，经过一通飞檐走壁的跳跃后来到狮身人面像的背面，拉下机关开启狮身人面像下方的大门。(Artifact 1)

进入狮身人面像经过一个漫长的通道后来到一个两边都是石像的房间，注意右侧的石块，当前方两个黑豹冲向你时，可以站在这个石块上射杀它们。拉下房间另一头的机关后六座雕像之间的距离变短，入口的地方的两道铁门也会被打开，里边自然又冲出了两头黑豹。杀了黑豹后石像也差不多回到原位了，再次拉下开关后立刻跑回出口，爬上石块以最快的速度跳到左侧最远处的石像上，利用墙上的吊环跳到对面的墙壁上再跳到出口处离开这个房间。顺通道滑下斜坡，宰了跑过来的几只老鼠，将斜坡旁边的石块拉出推到尽头爬上石块。第二个凹坑要借助伸出来的横杆荡到甲虫机关上，然后迅速跳抓到上层平台，沿通道来到下一个场景。跳下去后立



维卡班巴遗迹 维卡班巴位于乌鲁班巴河和阿普里马克河之间的山谷中。"Vilcabamba"就是"神圣山谷"的意思，这个名字来自印加方言。



刻跑到左侧的平台上将下方的两只鳄鱼干掉，跳下中央的水池将底部的机关拉下后迅速游过缓缓关闭的闸门来到新一个四周都是壁画的房间。找到入口左侧的甲虫机关利用它抓到上层裂缝爬上平台，平台会慢慢缩进墙内，尽快向右跳上对面的平台。抓住上方的裂缝然后跳到左边的裂缝上。等待刚才缩进去的平台重新伸出后跳落到平台上，跑过去从右侧的甲虫机关上，来到右侧的房间。跳上房间内的木桩拉下房内机关将刚才房间上层的石块放下，这样原本伸缩的平台就不会动了。回到有水池的房间把石块推到平台的另一端，抓住裂缝跳到上层的平台上(上层的平台依旧会移动)，在其缩回墙内前快速抓住甲虫机关跳到上层，在最上层的一个落脚点用钩绳抓住对面的门环，把门完全打开后利用顶部的吊环迅速跳到对面的门上，门会慢慢收起所以尽量一次荡过。拉下门内的机关，顶棚的两扇门开启，抓住右侧门的上沿再向上跳一层后反身抓住横杆跳到另一扇门上，进屋后拉下机关使雕像周围的地板门打开。(Artifact 2)

跳下画有壁画的柱子的房间，解决掉牢笼里窜出的数只黑豹再将一侧未打开的牢门打开，干掉里面的黑豹，瞄准牢门右侧的机关射击(会出现瞄准提示)，房间顶部出现一个吊环，从牢门左侧的墙壁裂缝出发，利用牢门上可扒住的突起反身跳在柱子上，通过一个可转动的横杆上到柱子顶部，刚才打出的吊环可以荡到对面拿到子弹和补给品。从下一个房间的梯子来到一个门上有大甲虫的房间，解决木乃伊后由侧门内的梯子爬上去来到六座石像房间的上部，拉动一侧的机关后石像由开始靠在一起并慢慢开始分开，从石像的顶部跳到对面的平台上，顶部突出的石块会挡住跳跃的路线，建议从右侧石像开始交错着跳。拉动机关打开插在甲虫门上的横杆，返回甲虫门的房间，从靠着铁栏一侧的吊环跳到甲虫右侧翅膀的横杆上，地面塌陷后出现新的道路。(Artifact 3)

下一个谜题需要转动房间内四根柱子上的壁画，只有将壁画按照一定的规律摆放才可以将前方的大门开启。首先要把四周柱子下的石块都拉出来，个别石块拉出后会把里边黑豹放出来，拉出石块后进去可以看到墙壁上的壁画，将房中央立柱上的那些壁画按照屋内墙上的壁画转动。(如图)成功后即可将前方的大门打开。(Relic 1)



■ **Artifact 1**

爬上入口对面的平台。左转跳抓墙上的裂缝，从开口处爬上去，来到左边。如图所示，工艺品就在狮身人面像头顶部上方的凹陷处。



■ **Artifact 2**

将雕像周围的地板门打开后，房间的出口左侧可以利用墙壁上的吊环跳到对面，中途跳过三个吊环后就可以到达雕像的上方的屋顶拿到工艺品。

■ **Artifact 3**

甲虫门房间角落的土堆上方爬上石块可以看到对面平台上的工艺品，利用靠着铁栏杆上方的吊环跳到另一边的墙壁上，在由中央的细石柱即可来到放置工艺品的平台上。

■ **Relic 1**

将金甲虫门右侧下方的石块拖出来，踩着石块扒在墙壁上的裂缝处，由中央四根石柱跳到对面的墙壁凹陷处即可看到古器。

Level 10 哈蒙方尖塔

belisk of Khamoon

敌人数：7 补给物资：22 工艺品：4 古器：0

到达哈蒙方尖塔，房间场景中央的柱子四周就是我们要找的镶嵌在狮身人面像那个房间内的四个部件，不过中央柱子四个方位的吊桥都是收起的只有把它们放下才可以获得相应的部件，正前方的部件最好取得，放下吊桥的开关就在右侧的墙壁上，拉下机关取得第一个部件后跳入水中从下方的侧门进入房间，路上小心不要被石门夹住。来到一个有断裂石阶的房间，跳上石阶前的机关将另一面的石柱降下来，快速跑过去跳上石柱，待石柱升上去后开始二层的跳跃，通过中间发射暗箭的柱子跳到最顶部。通过一个深坑后来到石柱的顶部，从右侧的墙壁上跳到机关的面前，拉下机关石柱的第二座吊桥放下，对面的铁门也被开启。(Artifact 1)

先别急着去下边拿部件，从刚刚开启的铁门进入，躲过转动的镰刀后由一个长长的斜坡滑落到房间的底部，将木乃伊消灭后把侧面墙壁凹陷内的开关拉下升起木箱外的铁栏，将木箱拉出踩着它爬上上方的墙壁。在上层的平台通过墙壁上的吊环向上前进，在墙壁上行走时注意从墙中伸出的镰刀。到达最顶端来到石柱顶端的另一个出口拉下机关放下第三座吊桥。(Artifact 2)

进入甲虫图形门，来到最后一谜宫。旁边那个金色的开关是拿工艺品才需要用到的，拉下后四周的墙壁上会出现转动的镰刀，如果你不追求收集物品，那么这个谜宫将会非常简单。下到最低层拉动第四个甲虫形的桥开关，这样四座吊桥就已经全部放下。(Artifact 3、4)

拿到所有的部件后，水下的闸门就会打开，从水路上来居然再次回到六座石像的房间，从这里返回狮身人面像的房间将四个部件镶嵌在中央石柱的四面后本关结束。

■ **Artifact 1**

在二层跳到对面平台拉下机关会使顶层出现一个横杆，横杆过一段时间后会缩回，这里要在横杆缩回之前快速爬到顶部通过横杆才可以拿到这个工艺品。

■ **Artifact 2**

这个工艺品放置的位置比较特殊，从放置平台右上方的平台跳下去可以拿到，不过比较危险，万一跳失误就会直接摔死。另一种稳妥的方法就是挂在平台上方的吊环上时将绳子放到最低后按○键直接下到平台上即可。

■ **Artifact 3**

这个工艺品比较难拿，首先需要将启动镰刀的机关下拉，然后按照图片上的顺序跳到安放工艺品的平台。实际上跳跃的难度比想像中要难得多，稍不注意被墙上的镰刀扫中就会掉下去摔死。



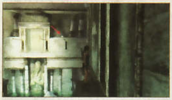
■ **Artifact 4**

在底部从侧面的墙上即可爬到藏有工艺品的平台，如果墙壁上没有镰刀，那么这个工艺品的拿法非常简单，应该在启动镰刀前来拿这个工艺品，也可以在取得了“Artifact 3”后可以故意死掉令启动镰刀的机关恢复原状后再来拿。

Level 11 锡安圣域

Sanctuary of the Scion

敌人数：24 补给物资：8 工艺品：2 古器：1



进入圣域后的第一个谜题又是转动柱子上的壁画，如果不知道谜题的要求的话这里也许会难倒大部分玩家，其实只要细心观察前方三面墙上的壁画就可以发现提示。三面壁画上分别显示着举着两个杯子的侍者两两相对，举着一个杯子的侍者两两相对，举着一个坛子的侍者两两相对。只要将四个柱子上的壁画转成这三组状态即可开启机关，转动柱子时除了对角线上的柱子外其余的柱子都会跟着一起转动。

开启机关后从中间升起的石柱爬上，小心翼翼地跳过活动的石门到达一座更大的狮身人面像前，石像下方的石门需要从左右两个通道中获得两把钥匙才能开启。转身向狮身人面像正对着的梯子，爬上梯子后有左右两条路可供选择，这里同样没有先后顺序。左边的路在由石柱上的裂缝爬到上层后会遇到两只蝙蝠状的敌人，注意由于场地狭窄，所以在战斗时注意不要从平台上跌落下去，走到尽头拉下机关，下方的石块移动后出现一个洞口，由通道来到最深处是一个光学谜题，旁边需要将下方四根石柱全部升起后再拉动上方的机关才能通过这里。升起石柱也没有什么特别的顺序之分，升起的石柱边缘是可以扒住的。拿到钥匙后出新出现的通道返回狮身人面像前。

再次由狮身人面像对面的梯子爬上走右边的道路，这里爬上石柱后同样会出现两只蝙蝠状的敌人，小心解决掉他们后利用顶部的吊环可以荡到狮身人面像的头



弥达斯之手

弥达斯是希腊神话中佛里吉亚的国王，从酒神狄俄尼索斯那里获得能力后他触碰的任何东西都会变成黄金，但贪婪的他很快就后悔了，因为他的女儿也变成了黄金，最后弥达斯到帕克托洛斯河洗手才摆脱了“点石成金”的困扰。

顶，并获得两把Mini SMGs。拉下机关后由这一侧的洞口进入，这里同样也是光学谜题，有了上次的经验通过这里应该也不成问题，不过这里一定要先扒在入口处右侧的墙壁上前进把下方石柱升起。(Artifact 1)

拿到两把钥匙后返回狮身人面像前将钥匙镶嵌在门的两侧开启石门进入后来到下方都是水的房间，潜入水底将机关拉下后浸没在水中的两个巨大的石像出现在眼前。从左边的石像脚部爬上(以石像正面的为准)，爬到手部位置的平台上用枪将墙壁上甲虫面对的方向射成与地上的图案相同后前方的铁栏升起，将机关拉下后水位上涨。爬上旁边的梯子，将墙壁上金色的开关拉下后右侧石像脚部的铁栏升起，跳下水中迅速游进石像中(离开机关后铁栏会慢慢关闭)。完成甲虫谜题后将机关拉下，水位再次上涨，从左侧石像甲虫机关内部潜水来到石像顶部，拉下金色机关水位涨至最高，出口出现。(Relic 1)

从水中爬出离开两个石像的房间来到一个满是雕刻着华丽图腾的柱子的场景，从右侧红色柱子上的裂缝爬上经过一番跳跃将之前得到的两个神器分别放在左右平台上的两个凹槽内开启。(Artifact 2)



■ **Artifact 1**

如图所示从入口出右侧的墙壁爬到梯子上，再由梯子跳到工艺品左侧的墙壁上，沿着墙壁即可到达放置的地方。



■ **Relic 1**

这个古器的拿法比较繁琐，我们把它分为几个步骤详细解释一下：①来到右侧石像的手部平台后(有甲虫的平台)，将身后平台下的箱子推入水中。②潜入水中将最底部的机关下拉使水位降到最低。③返回右侧石像脚部将箱子推到铁栏的下方位置。④由左侧石像爬上再次搬动打开铁栏的金色机关，注意中途千万不要搬动左侧石像手部的开关使水位上涨。⑤在铁栏关闭前返回之前推箱子入水的位置向斜下方观察即可发现石像腿部的右侧有一个机关，跳过去拉下机关石像肩部的铁栏开启，跳到石像上部后进入铁栏即可获得古器。

■ **Artifact 2**

从右侧第二根红色柱子上的裂缝用钩绳跳到中央顶部的吊环上，然后通过摆动荡到左侧斜前方的红色柱子上即可看到前方墙壁凹陷处内的工艺品打开前方铁栏杆进入房间后本关结束。

失落之岛 Lost Island

正在劳拉高兴之时，纳塔拉却突然出现抢去了三块碎片，原来纳塔拉就是想利用碎片制造的怪物统治世界的三位统治者之一的转世，即便纳塔拉已经启动了小岛中的大金字塔也就是亚特兰提斯大陆的残存部分，但是终究还是败在了劳拉的枪下。

Level 12 纳塔拉的矿井 Natla's Mines

敌人数：3 补给物资：10 工艺品：4 古器：1

■ **Artifact 1**

拿到红色保险丝将集装箱挪开后，跳上工房，在图上的位置跳到前方的细木棍之上，然后按照图上标注的顺序即可来到放置工艺品的位置。



■ **Artifact 2&Relic 1**

拿到双枪后先别急着去开动矿车，返回本关最初的场景，站在船上将拴住船的绳子打断，当船漂到山壁前时跳起扒在山壁上，在经过山壁跳到另一侧的一个山洞内，在集装箱后发现工艺品。再将场景中吊着集装箱的绳子打断即可在集装箱内获得古器。

■ **Artifact 3**

这个工艺品也算是比较好拿，跳到会转动的横杆上时，在横杆上转过身即可看到下方的工艺品，拿到工艺品后从一侧的细木棍上即可跳回斜坡。

■ **Artifact 4**

工艺品的位置在大金字塔右侧的山顶，需要从斜坡上的圆柱一个个的跳到工艺品下方的山壁上的裂缝处，由于需要踩着向山壁跳的圆柱会慢慢下降，所以跳的速度要快。

本关开始时劳拉的所有装备都被抢走，浮出水面后不要上岸，直接游到右侧瀑布后，从瀑布后的通道来到洞穴的二层，跳过横杆抓在前方的石壁上再跳到吊着的集装箱上，有顶部垂下来的绳子荡到瀑布左侧上方的石壁上，从顶部的洞穴来到一个废弃的矿井。顺着左侧的铁轨走到尽头从矿车上拿到红色的保险丝，由于没有武器路上的小老鼠都会追着劳拉不放，暂时先避避它们吧。返回控制室按上红色的保险丝后按下旁边的开关将挡在洞口的集装箱挪开。将工房左侧的箱子移到房子旁跳上房顶进入刚刚打开的洞口。(Artifact 1)

从集装箱旁的洞口进入，出隧道后将平台上的箱子推下去，借着箱子跳上前方的平台，就这样跳过一个个断裂的平台最后越过铁丝网在下方的平台上拿到绿色的保险丝，这个场景的最底部还有一个保险丝，用钩绳吊在墙上的吊环上沿着墙壁走到最前方然后跳下，借着斜坡的缓冲即可来到场景的最下部。摆脱老鼠的纠缠后得到蓝色的保险丝，爬上旁边的箱子再跳上间断冒出蒸汽的铁管跳到上方一个平台，由此跳到前方转动的平台上(不要在带刺的一面转过来时跳)，再跳过翻斗车与铁管来到最高处即可看到出口。

由隧道出来后返回控制室将两个保险丝装上，按下蓝色保险丝旁的按钮将前方的工房房顶砸坏，进入工房内将双枪重新拿回，打碎工房的玻璃即可从房内跳出。回到最初拿红色保险丝的场景，将房子的玻璃打碎进入房内按下按钮，出屋后开动矿车来到控制室旁解决掉散弹枪男夺回散弹枪，进入控制室将挡在路上的集装箱挪开后坐着矿车继续前进。(Artifact 2&Relic 1)

矿车冲破木板后停了下来，前方是一片熔岩地带，不要被下方翻滚的岩浆唬倒，其实只要仔细观察地形，这里的跳跃难度并不大，需要注意的就是在几个斜坡时要掌握好跳跃的时机，岩浆出冒出的热气有时会影响到视线。跳过这段熔岩后转过身利用顶部的吊环向回跳到一个平台上可以拿到补给品。(Artifact 3)

一段过场动画解决了两个杂兵后用箱子踮脚爬上左侧(以大金字塔的方向为准)的峭壁来到左侧的山顶，将大金字塔上所有的亮于其他柱子的圆柱踩下再拉下大金字塔斜坡中央的机开启大金字塔的入口。(Artifact 4)

Level 13 大金字塔 The Great Pyramid

敌人数：21 补给物资：22 工艺品：1 古器：1



进入大金字塔的深部，四周的墙壁都刻有外星文一样的奇怪符号，走到尽头发生剧情。解决掉突然出现的几只怪物后，返回已经关闭的入口处从旁边开启的门进去，从一个长长的隧道出来后就来到了整个游戏的最难点，虽然这里的流程很简单，基本就是按L1键锁定墙上的圆形机关不断射击，然后四周就会伸出横杆或吊环，但是它们出现的时间非常短，当圆形机关周围的符号全部变暗后它们就会缩回，所以对操作精度与速度的要求非常高，任何一个失误耽误了时间就会使劳拉跌进下方的岩浆之中。每当第一次攻击圆



达摩克利斯之剑 游戏中第五关中四神殿之一，传说达摩克利斯他是叙拉古城暴君戴奥尼夏的宠臣。一次他受到国王邀请参加豪华宴会时，发现头顶上方有一根马鬃吊着一柄利剑。国王是要让他明白作为君王，时刻都面临危险。

形机关后，便会有蝙蝠状的敌人出来干扰劳拉，交战时注意不要被它们的火球轰下平台，它们发火球之前会有一上升的动作，此时向一侧翻滚即可躲过火球，不过翻滚前请确认自己的位置，以免翻滚时掉下平台。好在每前进一段都有一个Check Point，失败后可以直接重来。(Artifact 1)

完成了魔鬼式的跳跃挑战紧接着就是一个考验脑力的谜题，场景中会出现一个劳拉的模仿者，他会做出与劳拉一摸一样的动作，攻击他的话劳拉也会被他攻击到，所以硬拼是使不得的，想办法智取吧。首先转动场景中的转盘，使两面的梯子下伸出石板，爬上左边的梯子跳下有大门一侧墙上的机关后即可跳下再次转动转盘，从右侧的梯子跳上平台，由于另一侧平台下的落脚点已经被撤掉，所以模仿者会直接掉进下面的岩浆之中。

通过隧道出来之后发现前方的门被岩浆截断，左右两侧都有三个不停伸缩的大铁柱，通过两边铁柱到达对面拉动机关，拉动左边的机关岩浆上会出现一座石桥，右边的机关则会将大门开启，相比之下右侧的铁柱由于是悬空状态所以比较难过，需要踩在伸缩的铁柱在铁柱缩回前跳跃才能安全通过。(Relic 1)

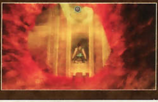
■ Artifact 1

来到这个场景的最高处后别急着进门，从墙壁另一侧可以跳到一个隐藏的小洞内，拿到工艺品后会有个一蝙蝠状敌人飞出来，不要被它偷袭得手。



■ Relic 1

将两侧的机关开启后，走到伸出的石桥中央向瞄准将门上方的石板打下，然后从桥下用钩绳荡到岩浆对面的洞穴内即可获得本关的古器。



Level 14 最终之战 Final Conflict

敌人数：9 补给物资：24 工艺品：4 古器：0

击败BOOS后穿过隧道来到一个中央有梅花形水池的房间，需要将水池下方的三道闸门开启才能通过此处。开启前两道闸门的机关在水池前方的左右两个石板后，跳上石板将其落下来后，背后的圆形机关就会露出，按L1键锁定机关射击即可开启闸门。最后一个石板需要跳入水中将机关拉下，然后屋内会伸出一个小平台，由此上去在通道内将铁笼推下去，用铁笼垫脚爬上高台，沿着右侧的墙壁借助吊环来到梅花形水池房间被石头包围的角落，在这里就会发现这最后一块石板。(Artifact 1、2)

将水池中的全部闸门打开后跳入水中，由水道来到一个四处流淌着岩浆的场景，跳过这里就会迎来最终的BOOS战，注意岩浆上面的石块在站上去后不久便会消失，不过一段时间后还会再次出现。(Artifact 3、4)

■ Artifact 1&2

将梅花形水池内的机关拉下，通过平台跳到铁笼前时将视点转到身后即可发现身后平台上的一个工艺品。将箱子推到高台下爬上高台拉下机关打开来时的大门，再下去将箱子推出刚打开的大门外，爬上去即可得到第二个工艺品。

■ Artifact 3


■工艺品在岩浆瀑布的后面

■ Artifact 4

爬上最后的楼梯后，转过身发现吊环的提示，使用钩绳荡到对面的平台上即可发现剧情关卡中的最后一个工艺品。

BOSS 巨型变异体

本关的一开始就是BOSS战。这个巨大而恶心的家伙攻击手段并不多，除了使用单手横扫攻击以及砸地产生的大范围攻击波外就没有什么招式了，如果不小心被它吞进肚子，在它体内连续射击即可脱身。按照惯例普通攻击依旧不起作用，不过本场战斗的重点也不在于BOSS的HP：首先要将它激怒，然后站在场景两侧等待它冲过来发动慢动作攻击，成功后BOSS的手会插进地上的横沟中，瞄准插进地上的手射击将其打断，接下来再次将BOSS激怒后站在悬崖的边上，等它冲过来发动慢动作攻击后BOSS会冲出平台并用手扒在边缘，此时不断的射击它的手部，一到两次后即可使其掉落到岩浆之中。



BOSS 纳塔拉

最终的BOSS战异常简单，战斗一共分为两个阶段。第一阶段纳塔拉会一直飞在空中不停地向劳拉发射火球，她一次攻击可以发射出三个火球，站在场地的中央可以清楚的看到火球来的轨迹。纳塔拉在瞬移之后有一定的几率从空中飞扑向劳拉，不过使用翻滚可以轻松回避。使用机枪很快就能将她的两根翅膀打断，纳塔拉从空中掉下来后战斗进入第二阶段。此后纳塔拉的攻击方式与第一阶段基本一样，只不过火球攻击的频率更高。将纳塔拉的怒气槽蓄满后，她会像疯子一样扑向劳拉，发动慢动作后需要攻击到她背部的绿色亮点(向她的侧后方翻滚攻击到绿点的几率较高)她才会蹲在地上并露出破绽，如此几个回合即可将其击败。



克劳馥庄园

克劳馥庄园与游戏的正常流程是分开的，这里基本等于训练关卡，玩家可以在标题画面随时进来挑战，也能够在任何时候放弃挑战，记录之后会保留玩家发现的工艺品等物品。这座庄园中有8个银象(Silver Elephant)等着我们去收集，由于是初代的关系，所以我们在《传奇》中看到的游泳池等建筑，在此时还是正在动工的状态，管家在留言中告诉劳拉，由于为了水池的建设整个庄园的供水系统被暂时关闭，健身馆等场所倒是与《传奇》中无异。



在大厅角落的木箱中将一个能拖动的木箱推到房间中部的机关上，壁炉打开后露出一个物品，不过现在暂时还不能得到它，爬上角落箱子的顶部可以得到"Sculpture Gear"。房屋的二层左右走廊分别有两个房间(以一楼面对楼梯的方向为准)，左手边走廊的第一间房间是图书室，第二间是劳拉的卧室；右手边第一件房间是放置战利品的屋子，第二间是音乐室，不过现在还不能进入。

进入图书室后房门被反锁，按下左边书架上的粉红色的书打开暗格获得"Maze Map"。在二层书房内按下两侧架上的粉红色的书后在暗格内获得双枪。走出书房将放有银象的玻璃打烂后获得Silver Elephant 1。跳上旁边金色画框的画后射击露出的机关，一层出现暗道。由暗道来到放置战利品的房间(途中获得"Empty Bucket")，这里摆放着劳拉已经获得的古器，来到二楼打烂玻璃获得"Sundial Gnomon"。打开房门返回大厅，来到二层另一侧的卧室将墙壁上的两把短剑拉下获得"Journal"，更衣室可以换装，当然，前提是你要在正常流程中获得相应的服装。

返回大厅从一层左上方的门走出房子来到庄园外的花园前，在计时器前的凹槽处放下Sundial Gnomon，并转动箭头一次对准XI、II、VII后打开花园前的铁门。铁门内其实就是一个谜宫，记得我们之前拿到的地图了吗，那就是这里的地图，谜宫内可以获得Silver Elephant 2&3&4(位置如图)，并在谜宫中心获得钩绳，拉开中心水池上的铁盖将Sculpture Gear装上。拉开铁门走出谜宫，返回图书室拉下办公桌上方的吊灯获得Silver Elephant 5。



进入大厅一层右上方房间的健身室，按照地面上垫板上标记的数字跳跃可以获得Silver Elephant 6&7并在最高的平台上获得"Wrench"。走出庄园外部在计时器的前方铁栏杆内的供水装置前使用Wrench恢复供水系统，在走廊使用空桶接满水。返回大厅将壁炉的火浇灭后获得"Decorative Arrow"(需将木箱压在房中的机关上)，进入大厅一层右下方未完工的游泳池。将左右两个平台上的机关按下打开水下的闸门并将上方吊着石像的三根绳子射断，潜入水底获得Silver Elephant 8与"Decorative Bow"。

返回庄园外的谜宫中将箭与弓安放在水池中央的雕像上，获得"Music Box Cylinder"，来到大厅二层的音乐室前使用它后完成游戏。

火神希费菲斯托斯 希费菲斯托斯(Hephaestus)是火焰与锻造之神，宙斯与赫拉的儿子，长相奇丑，还是个跛子，但却娶了最美丽的女神阿佛洛狄忒，为众神打造武器、工具以及工艺品。游戏中他的大锤可以帮助我们将石块打造成雕像。



狩之魂

特稿 FEATURED ARTICLE “《怪物猎人》系列”武器考据

在《怪物猎人》里，如果说还有什么能比特色各异的怪物更具吸引力的，那无疑就是光怪陆离的各色武器了。每个经验丰富的老猎人都很清楚：狩猎时可以不吃猫饭，可以不拿地图，可以不带道具，甚至可以不穿防具（俗称“裸奔”），但却绝对不能没有一把优秀的上位武器——那是狩猎的灵魂。

至今，《怪物猎人》的兵器库已经俨然组成了一个大家庭，片手剑、双剑、大剑、太刀、锤、狩猎笛、长枪、铳枪、弓、



弩这十种基本武器及其他辅助道具让猎人们的职业风格更加泾渭分明，狩猎生活也愈加丰富多彩。然而，关于这些武器幕后的故事、历史的溯源及它们在真实世界中的发展史，则是游戏中未能提供给我们的。现在，本着钻研挖掘游戏深层文化的精神，就让我们一同来揭开这些武器的神秘面纱，看看它们究竟是何方神圣。

Chapter 1 战士之章 | 历史主流武器考据

片手剑



片手剑是游戏初期的新手默认武器，自然有其独特意义。纵观古今中外，剑在绝大部分地区都是力量或王权的象征。在中世纪的欧洲，骑士佩剑代表着一个骑士的全部尊严与荣耀，可说是骑士精神的具现化，拥有极为神圣且不可侵犯的地位，称其为拥有独立生命亦不为过。在当时，“即使牺牲性命也不能放弃自己的剑”是所有骑士的至高准则，法兰西传奇英雄罗兰在战死之前所作的事情，就是将佩剑狠狠地砸在石块上折为两截，不让它落进敌人手中。

现在为我们所认知的剑，通常分为亚式及欧式两大类，亚式剑便是我们经常在古典影视剧中看到的那种侠客剑，剑身轻巧锋利，招式多以划、挑、刺为主。但《怪物猎人》中的片手剑都是配备着护盾的欧式剑，故我们在这里仅择要简述后者，其在游戏里主要出现的种类有以下几种。

剑系

1 阔剑 Broad Sword



▲后人艺术加工的“石中剑”，剑锋偏尖。

阔剑最早出现在公元11世纪的英格兰，并在中世纪战场流行了将近四百年。阔剑双锋平行，剑尖呈椭圆型，主要的攻击方式为挥砍及突刺。虽然阔剑在剑术运用上缺乏特色，但它的优点在于无论是马上、步战、防身及水上战斗里都能发挥作用，可说是一把全能型的武器，很受早期欧洲皇储青睐，传说中的石中剑（Excaliber，亚瑟王的神剑）也是一把阔剑。有趣的是，在《怪物猎人》的世界中，有一把石中剑就插在玩家自室的后院里，你在游戏初期是撼不动的，只有打倒游戏的招牌怪物雄火龙后才可以拔出来，不过这把剑的能力嘛……



▲不知有多少新手玩家曾尝试着逆天拔出此剑，但却徒劳无功……

小贴士 1 《怪物猎人P2》中大剑防御毒怪鸟的闪光及飞龙的风压时终于不会再减少斩味了……泪T_T（早该这么设定了！）

2 骑士剑 Knight's Sword


□"冰霜剑"其实就是一个大号冰激淋。

在游戏初期打造出冰系片手剑"冰霜剑"及炎系片手剑"炎魔之髓"时，大概许多玩家都会对其锥形的剑身设计觉得不可思议吧？其实那是标准的骑士剑造型。



公元11世纪时，乘马的骑士普遍配备了标准突刺武器：长枪及盾牌。但这样一来便使得骑士一贯以来使用的长剑失去了用武之地，而且又窄又薄的长剑很难刺破日益增厚的铠甲。为了弥补这些不足，骑士剑就此应运而生，其剑身为锥形，剑柄仅容一手单握，主要用于突刺，在马战中可以充分发挥威力。

3 花剑 Rapier

骑士时代末期，随着火铳等"新锐"兵器的出现，剑的地位开始逐渐走向没落，变成了火铳的附属品。于是，装潢华丽、以刺击为主的花剑变成了主流，甚至成为了拥有上流社会地位的身分象征，深受欧洲贵族喜爱。虽然此剑的杀伤力很小，但出剑迅速，动作花哨，再配上华丽的剑鞘修饰，故而是许多游戏动漫作品中的常客，侠客佐罗与《灵魂能力》里的拉斐尔便是其中的典型代表。顺便一提，在2006东京电玩展的《怪物猎人P2》展区里，官方指定的片手剑配置便是花瓣铠甲套装加"皇后花剑"，这套造型上颇有彼得·潘风格的华丽套装令众多玩家垂涎不已。


▲古代宫廷壁画中时常有贵族们以剑决斗时的情景。


□花剑的美形度在所有单手剑中可算是数一数二的。

其他

1 弯刀 Schimiter

大概是为了配合"少年JUMP"系的海盗套装，游戏中还设计了一些弯刀，这种水手独有的浪漫武器为游戏增添了许多异邦风情。弯刀起初是水手用来砍断缆绳的利器，后来则被广泛应用于各种领域，甚至……抢劫。在许多有海盗登场的作品中，一群衣衫不整的海盗叼着弯刀从缆绳上横荡到商船的情景已是屡见不鲜了。此外，游戏中最强的龙属性片手剑封龙剑【绝一门】也是一把弯刀，无疑大大地提高了弯刀在游戏中的地位。



2 手斧 Hand Axe

这是维京战士非常喜欢的武器，可单手破甲的性能令其在近身肉搏中非常顺手，追击敌人时还能投掷杀敌(可惜游戏中未能再现这一设定……)。虽然手斧在游戏中并不多见，但对于早期的新手玩家而言，"毒半月斧"的绝佳性能给大部分人都留下了深刻印象。

3 棍棒 Cudgel

对于这个没有多少技术含量的东西，相信应该不用再解释什么了吧。(汗)至今我们仍未想通为何Capcom会将其归为"片手剑"一列(而且还有斩味槽)，总之惟一能确定的则是：游戏里一定有许多怪物是被活生生砸死的……

大剑



大剑是一把无论新手还是老鸟都非常喜欢的武器，虽然缓慢的挥刀速度会带来许多不利因素，但其强大的攻击力、无视风压的效果及一击脱离的战术思想足以满足各种技术层面的玩家需求，它没有任何华丽花哨的招式，而是以沉稳厚实的斩击感及刀刀入肉的爽快度风靡系列始终，正所谓"重剑无锋，大巧不工"。



现实中的大剑通常1米左右，曾在中世纪早期称霸欧洲战场，根据使用者体型、臂力及攻击方式的不同，大剑大体上可分为"轻大剑"与"重大剑"两种类型，前者的使用者代表是《指环王》中的游侠国王阿拉贡，而后者则是《剑风传奇》中的狂战士主角涅。不过，由于大剑在使用上的局限性与诸多的不便条件，它在战场上的实用度相当有限，而多见于各种野史传记或魔幻传说。故此，《怪物猎人》初代便以龙与大剑作为游戏的标志LOGO，实在是再贴切不过了。游戏里出现频率较高的大剑类型有如下几种。

轻大剑系

1 单刃剑 Backsword



大剑的早期雏形状态，将带有锋利厚刃的武器与长柄简单地组合在一起后制造出的产物，是人类将大型武器由狩猎用改造成军事用的一个初级标志，虽然这个早期的单刃剑在史实上已几乎不可考，但在游戏中却是活跃度最高的一个，许多猎人在狩猎时往往都是背着一个蟹钳或鱼鳍就出发了(甚至还有拎着一条剑鱼去抡人的)，活像一个尚未开化的原始人……这样的例子在游戏里简直不胜枚举。不过这样的武具通常都有一个好处——直观。

2 双手剑 Two-handed Sword

剑身1到1.4米的大型剑，为了防止抡挥时重心不稳而特设有配重球，刺击、斩击时效果奇佳，对骑士而言无论在骑战还是步战中都非常实用。此剑也曾一度被视作皇室宝剑的标志，《指环王》中含戒灵在内的几位国王使用的佩剑都是这种类型(罗翰国的细刃骑士剑除外)。不过此类剑在游戏中的造型被大大地变了味，只有矿石系的"灵鹤大剑"尚能从中看出原型的几分端倪。


▶长长的握柄令双手发力非常方便，同时也令这把剑挥舞起来的感觉像是一把砍刀……



重大剑系

1 大剑 Great Sword

刀刃长度将近使用者身高一半的巨剑，其长长的柄部是剑型的最大特点(柄长可达刃长的1/3)，只适于步战。我们可以将其视为双手剑的强化版，不过它的造型与长度并没有统一的标准，惟一的制作要旨便是能让使用者劈砍起来顺手。大剑上翘提握起来的动作非常有气势，在《怪物猎人》系列"的无数LOGO与海报中，我们都能看到猎人双手紧握大剑准备与怪物对峙的场面，这已成了一个永恒的经典。

小贴士 2 古龙系的角只有龙属性武器能破，雪狮子的牙只有火属性武器能破，金狮子的尾巴只有冰属性武器能断(愤怒状态下)。

2 斩剑 Claymore

别称"苏格兰巨剑"，看过《勇敢的心》的朋友们一定都还记得影片结尾处那把在草原上兀立着的、象征着苏格兰人自由精神的长剑吧？没错，虽然被"瘦身"了一些，但的确就是它。这把剑在历史上仅为苏格兰高地民族所有，只有部落首领才能使用，并且代代相传。在步兵部队的混战中，拥有神力的人一旦挥舞起这把剑来，所造成的杀伤力是相当可怕的（请各位不妨回忆一下华莱士冲入英格兰军长矛阵或《剑风传奇》中的津杀进魔物群里的情景……），不过鉴于其过于笨重，逐渐被淘汰出了历史舞台。然而，这种长度与身长几近相当的武器在游戏里却是最常见的大剑一族，每当玩家手持这种巨大到不可思议的大剑横抡、纵砍、挑空……的时候，相信一定会体验到无与伦比的爽快感——当然，在组队战中，这种爽快感的代价往往会是眼看着队友们一个个地被自己挑飞向高空……





▲《剑风传奇》中黑骑士津的这把巨剑有些夸张得过头了。

其他

1 狼牙棒 Hammer

这种武器就要追溯到上古蛮荒时期了……不过在中世纪欧洲的守城战和中国的武侠小说中也偶有出现，至今仍有一些游牧民族在狩猎时使用。游戏里惟一的狼牙棒"大鬼金棒"被赋予了极高的攻击力及雷属性，但150000z的强化价格及稀有的金狮子素材使其与大多数玩家无缘，实在是可惜。

2 处刑斧 Carnificial Axe

古代刽子手行刑时的大斧。处刑斧、黑色三角面具、赤膊上身——在当时的欧洲，这三个典型要素是刽子手的最大特点。处刑斧的刃部异常沉重，想要挥动它需要相当大的臂力，但一旦落上颈部这脑袋基本就留不住了，不会有类似《乔乔的奇妙冒险》中某受刑黑骑士的脖子愣是硌坏了数把斧子才人头落地的情况发生。处刑斧在游戏初期即可打造，但升级段数不多，攻击力及斩味都非常差劲，只能说是纯粹用来搭配重铠甲炫耀威武的花哨武器吧。

太刀



作为"《怪物猎人》系列"新增武器之一，太刀的光芒无疑大大掩盖了其他所有新武器，甚至使众多经典武器黯淡无光。在前一阵子Capcom针对日本猎人玩家发布的调查问卷中，太刀以40%的得票率当选"你最喜欢的武器"之首，其漂亮的外形、较高的攻击力和帅气的挥刀动作是令玩家们一见倾心的主要原因。（可怜位居第二的大剑得票率只有15%不到……）

太刀是特指具有较大弯曲度，刀身长2尺以上、3尺不足的弯刀。太刀刀鞘上有两个金属环（称为"足金物"），用缎带相互穿插编织成型，使之便于携带。其起源要考据到我国唐代，这时的刀剑文化可说是中国历史上的巅峰时期，但由于直刀及直剑在马战中的攻击力及攻击范围均有不足，故此一种名为"唐太刀"的新型弯刀应运而生。不久日本人远渡重洋借鉴唐朝文化时将其一并带回国内（当时的日本刀均为直刀，外形类似中国的剑），经过特殊淬火工艺后衍变为现在的日本太刀。虽然现代战争早已迈入了热兵器时代，但日本的刀文化依旧长盛不衰，并由此发展出极为精美的工艺技术，极具收藏价值。



最后顺便提件事情，我们经常会在某些国内影视剧中看到日本武士用太刀剖腹的镜头，但其实这是一个极其荒谬的BUG。日本武士剖腹时使用的刀具通常是"差"（一种刀身不足30cm的短刀），动作也并不是一刀捅进去了事，而是横拉（一字腹）或先横拉后直划（十字腹），再由"介错"（负责为剖腹武士断头及善后）收拾后事。若不信大家可以自行尝试一下用一根将近一米长的棍子在肚皮上划来划去该有多难……

然而，游戏中被划分在太刀类别里的各类太刀，却实在是千奇百怪，让人难辨虚实。

日本刀系

1 野太刀 のだち

又称大太刀，是一种刀长3尺以上的武器。在镰仓时代，武士们为了炫耀自己的豪迈与腕力，经常拖着这种东西往战场上冲（至于生还率就……），在《太平记》一书中甚至多处记载有手持刀长5尺（150cm）的武士出没——我们有足够的理由相信，这个样子便是《怪物猎人P2》默认主角造型的原型。而在游戏中登场次数最多的，也正是诸如"骨刀"、"斩破刀"等具有夸张长度的野太刀。





■虽然这POSE（以袈裟斩 攻击轰龙 同时闪避挥爪）看起来很炫，但身穿如此装备的新手拿着不能防御的太刀去单挑轰龙的下场只能是身首异处……

2 仪式太刀 Nihontou

这类太刀以造型华丽为主，实用度则居次席，通常是在日本宫廷举办的盛大仪式中由皇储及贵族们佩带。仪式太刀一般没有鞘柄，而是由编织成型的缎带所代替。金属刀鞘上有精巧的雕篆，如鸟群与云彩的浮雕等。游戏进行到一定程度的玩家一定都曾用"大长老的感谢状"打造出过一把"大长老的肋差"吧？这把太刀虽然攻击力较高，但火属性低得可怜，惟一的亮点就是造型华丽——这就对了，它就是一把典型的仪式太刀。



3 打刀 うちがたな

又名锷刀，刀长而锷利，为武士在战阵时所配带之刀，可以说是日本刀的代表。与太刀相比，打刀的设计更加偏向于实战使用，在其刀鞘的两侧附有小柄和笄。小柄是一把长六寸左右的匕首，多用于切割而少用于实战，但据说善于使用者可以在十尺之外掷入敌人假面的眼孔之中（大家可以将其理解为"投掷飞刀"……）。游戏中出现的"黑刀"、"龙刀"等系列均属此列。



4 草薙刀 なぎなた

由长矛衍变来的长距离兵器，多用来突刺或砍割。不过就游戏中的表现看来，这把武器有一半是用棍棒部分来砸人的……"鬼草薙刀"同样要由金狮子的相关素材来打造，属于上位玩家的炫耀品。

刀剑系

1 双刃剑 Kopis

阔剑的加长版，曾在早期欧洲战场流行过一段时间，全长一米左右，双手握持，劈砍极为顺手，剑势异常凶狠，故此国内也有人将其译为"双刃大刀"。"王者之剑"与"蜕皮刀"便是两个典型代表，但严格来说，这些其实应当归入"大剑"的范畴。

2 军刀 Saber

17世纪时许多欧洲军人的日常佩剑和决斗武器，刀身长85cm左右，有护手，通常置于腰带上的鞘内或挂在马鞍上。在海军中，大军刀属于接舷搏斗武器，刀身较短。游戏中的"军刀【狮子舞】"属于较难入手的上位武器之一，因为生产素材中的炎妃龙道具只能在单机模式下取得(一个人挑战古龙还是很麻烦的)，无形中增添了不少难度。



■游戏里似乎没有能够完美搭配军刀的服装，可惜……

其他

1 镰刀 Sickle

此武器没有见于实战中的记载，完全是Capcom设计出来给玩家们搭配死神套装用的……

2 船桨 Quant

日本传奇剑士宫本武藏曾使用过这种东西当作武器(二刀流)，或许是为了向其致敬吧，游戏中的"龙木太刀"便是一把不折不扣的大船桨，拿起来颇有几分恶搞的感觉，其附加的麻痹属性还算实用。



▲《战国无双2》的武器设定还是蛮符合史实的。

长枪



与其说长枪是一把武器，倒不如说它是防御等级S的超级护盾。在所有的武器中，长枪是"防守反击"战术的绝对贯彻者，与强调一击脱离的大剑和Hit&Run的太刀不同，长枪的使用心诀只有两个："守"和"锁"。"守"是长枪运用的神髓，要旨在以静制动、后发制人；"锁"则是长枪攻击时的最大特点，技术娴熟后可以针对怪物的任一弱点部位进行持续打击，效果非常显著。虽然国内有许多玩家觉得龟缩式打法很沉闷乏味而放弃使用枪系武器，但其实只要将长枪的这两种特点运用得当，自会体验到一种别样的浪漫。

长枪的历史可谓源远流长。从石器时代开始，当尖锐的利器出现不久，人类就发明了枪。为了弥补利器短小的缺陷，人们在另一端装上了长柄，这就是枪的前身。最早的枪其主要功能是用来投掷的，许多古典史诗里都曾有过相关记载，《特洛伊》中描写的战争场面便是当时的真实写照。后来，步兵推进用的长枪逐渐普及开来，其中最著名的马其顿长枪其长度可达七米！在希腊、马其顿和罗马盛极一时，这种长枪便基本与游戏中描述的长枪概念相符了，在影片《300》中，由斯巴达三百勇士组成的长枪阵攻防一体，让来犯的波斯前锋部队全军覆没，其威力可见一斑。

到了中世纪，随着骑士枪的出现，这种点攻击进攻的方式达到巅峰水平。它的柄较短，有护手，从护手开始呈长而尖锐的圆锥型，是骑士进行突击的最强武器，马的力量会通过矛身传到矛尖，这时的骑士就像一道雷霆万钧的闪电，能将眼前的敌人轻易刺穿。在无数ACG作品中我们都会看到，骑士团进行的正面联合突击几乎是所向披靡的，他们简直就是剑式步兵的天敌，《指环王2：双塔》幕末高潮时的罗翰国骑士团集体冲锋就是一场经典案例。

下面，是游戏中常见的几个长枪种类。

枪系

1 投枪 Pike

这是一种长约两米，将铁尖安置在木柄上的简易标枪。除了部分地区的土著居民外，投枪是罗马人的独有兵器。在两军互相冲锋的时候，罗马军团的第一波攻击就是投枪的投射，罗马投枪的铁尖非常尖锐且沉重，足以刺穿大部分盾牌与铠甲，而且这种枪设计的巧妙之处在于：铁尖在贯穿障碍物时会自动弯曲，这样敌人便不可能拔出投枪再投回来(盾牌基本上也等于废了)，如此一来，在紧接着的近身剑斗中，罗马人便能占有很大的优势。不过令我们玩家遗憾的是，游戏中的"土著矛"却并没有附加这个特殊功能……

2 枪矛 Spear

游戏中最常见的长枪系武器，同时也是现实中普及最广的长枪。它的杆部比标枪略粗，长度在6米左右，枪尖坚固耐折，步兵防守时将枪矛抵向前方可有效地阻止骑兵突击。对于小队而言，枪矛最通常的用法是排阵，即《300》中温泉关战役时的经典场面：后方士兵的长矛架在前排士兵的肩上齐步向前，同时用盾牌掩护同伴的侧肋，这样一支训练有素的铁桶阵进可攻退可守，可说是全能型的攻击阵型，而且不用与对手短兵相接。游戏里玩家按下R键防守时拨动摇杆，角色即可做出这种标准的持盾挺进动作，很有感觉。



■斯巴达三百勇士的枪矛阵配合上温泉关隘口的天险简直是固若金汤。



3 骑枪 Lance

这个在骑士作品中最风光无限的武器其实并不如大家想像的那样美好。首先，骑枪长约两米的厚重长杆及枪头的金属锥体对骑士的臂力有着相当高的要求，而且，马鞍上的"枪托孔"虽然能够吸收刺杀时的冲击力，但造型非常难看，此外枪柄护手后部还有配重的木锥，这同样是很不美观的"规格外品"。最重要的一点是：骑枪其实是一次性消费品，通常一击得手的骑士往往会弃枪换剑，因为扎中对方的骑枪基本不可能再继续使用，而且刺中目标时产生的剧烈震动还会震伤骑士的手腕。在《怪物猎人》的世界里，虽然我们无法体验挺枪纵马的快感，但发动冲刺时持枪突进的感觉还是很棒的——尤其是当其他三名队友也采取同样的动作的时候，四人骑士团并排冲锋的感觉真的实在是太酷了。



其他

三叉戟 Trident



海皇波塞冬的招牌武器，能掀起无尽风浪。游戏中具有同样造型的"封龙剑【刹那】"被设定为属性(水)数值高于基础攻击力的长枪系武器，还是有一定道理的。

小贴士 4 小刀家族中，"投掷飞刀"、"毒飞刀"与"麻痹飞刀"在现实中都可以找到蓝本，但只有"睡眠飞刀"……呃，这在理论上应该是不可能存在的吧？ —v—b

弓



在系列新增武器中，弓同样是非常吸引人的一把远程武器，弓箭手拉弓上弦时的动作无疑是游戏中最帅气的经典瞬间之一。虽然初上手时很多人可能并不适应瞄准线的操作方式，但手法熟练后你便可感受到弓的灵活与轻便，甚至能做到不开瞄准模式的"盲射"——这可是现实中的弓箭手想都不敢想的大胆举动。

迄今发掘到的最早的弓，是用坚硬的紫杉木制作的，时间大约是公元前2690年，规格并不规范，长短不一，最长的达1.9米。但那时的弓拉力较低，大概也就只能射射小动物之类的，或者在中等距离杀伤无装甲目标。渐渐地，弓的制作水平开始逐日提高，射速、杀伤力及精准度上都产生了阶段性的飞跃，并开始陆续应用到小规模战争中，直到13世纪末，英国王爱德华一世立法在全国推广长弓（法令规定：所有肢体健全的成年男性必须在周日上午弥撒后去校场参加弓术训练，缺席者将被课以重罚；此外，当时的法令还禁止踢足球，理由是会影响人拉弓时的状态与体能……），这一远程武器才开始在全欧洲流行开来。长弓普及后，欧洲战争的打法思路几乎统一为"万箭齐发+地面部队扫荡"的经典模式，据统计，1万名弓箭手在10分钟内即可射出100万支箭，那种箭如蝗虫遮日的场面绝对是震撼性的，《勇敢的心》、《指环王》、《300》、《英雄》等影片中都有过类似的镜头，足以令人毕生难忘。



下面，就让我们结合游戏与现实中的弓，来深入剖析一下。



▲当没有音爆弹时，用弓来对付水龙无疑是不错的选择，附带雷属性效果更佳。

1 弓的种类

弓的类别大致有三种：普通弓、复合弓、长弓。"《怪物猎人》系列"里基本不存在普通弓，我们可以无视它，因为由各种特殊材料构成的复合弓才是猎人们的首选，由于材质的韧性及弓弦的材质有别，不同种类的复合弓其性能无论在现实里还是游戏中都有着天壤之别：火龙的火弓、盾蟹的水弓、飞虫的冰弓……这些琳琅满目的复合弓构成了弓手们的收藏库。至于最后的长弓，游戏里超强的"龙弓"系列便是其化身，长弓的拉放需要相当大的臂力，射程也非常可观，《说岳全传》中提到岳飞能拉八百斤的硬弓，射两百步，指的应该就是这种强力长弓。

2 弓的特性

游戏里弓的特性共分为"连射"、"贯通"、"扩散"三种，它们在现实中都可以找到影子。"连射"即指弓箭手连续快速射箭的能力，一个合格的弓手在1分钟内可以精准瞄射12支箭，如果是乱箭齐发的时候，射速可以提高到15支，个别的变态高手甚至能射出20支，这样的平均射速，即使是1866年普奥战争中后膛定装的德莱塞步枪也仅能达到其一半。"贯通"则是特制的硬弓配合强臂力射手后得到的高杀伤性效果，12世纪的蒙古游骑兵利用斯基泰弓（一种硬弦短弓）射出的箭在近距离内能穿透一头野牛，看来游戏中的贯通弓从水龙头部射入后能造成巨大伤害的设定并不是凭空捏造的；而"扩散"应该就是射手同时射出多支箭的能力，要在弓上特制凹槽作为辅助，传说英格兰侠盗罗宾汉便是此中高手，在某次箭术比赛中，当他射出第五支箭时，对手甚至还没有将弦上的箭射出去。



▲真的很想知道网络版中弓的瞄准是如何操作的，用鼠标吗？

3 弓的不足



▲弓手要切忌与怪物近身缠战，像这种被动作灵敏的雪狮子群团团包围的情况无疑等同给猎人宣判了死刑。

许多玩家一定都曾遇到过持弓被怪物逼到角落时左右为难的尴尬情景吧？还有则是在高台上面对来骚扰你的巨峰的时候，你一定会很郁闷为什么用弓弦抽了N下还不死……其实这很正常，由于缺乏近身格斗武器及相关训练，现实中的弓手在近身战中基本都是被秒杀的命，因此古时多以骑兵的速度进行急速攻击来冲破敌方的弓箭阵，一旦对方阵脚乱掉，剩下的弓手就任人宰割了，类似《指环王》中那远可百步穿杨、近可双刀乱舞的精灵帅哥莱戈拉斯在现实中是不可能存在的……

弩





□现在依然有不少武器店在出售各类弩枪，将远古狩猎感觉与现代机械工艺紧密结合的特征是其长盛不衰的主要原因。

游戏中的弩共分为轻弩与重弩两种，但在现实中这两种弩之间的差距是几乎可以忽略不计的，故此一并概述。

"《怪物猎人》系列"中的弩发射出的都是弩弹，这与真实世界里的弩箭有着很大差距。弩最初出现于春秋时期，传说由楚琴氏发明。楚琴氏在战争中感到弓箭的威力还不够，便在弓上装臂，创造了第一把弩。公元前343年，齐国和魏国在马陵交战，齐国军师孙膑在马陵道两侧埋伏了一万多名弩手，当魏军经过时，万弩齐发，大败魏军。后来，经过数度改造，弩传入了欧洲，由于它上手简单（扳动机关将弩箭搭上即可），不需经过多少训练即可获得巨大的战斗力，因此在欧洲普及速度极快。不过在奉行"骑士精神"的当时，欧洲许多国家纷纷对弩抱有鄙弃乃至禁止的态度，因为弩的战斗方式很不正派，一个藏在灌木丛后的新兵甚至可以用其轻易杀死一个耗尽毕生时间来训练的骑士——"最低贱卑怯的手可以夺走最英勇高贵的生命"，以此为由，教皇英诺森二世甚至宣布弩为该诅咒之物，而禁止在基督徒之间的战争中使用它。然而，现实始终是残酷的，弩依然在战场上越来越普及，甚至一直沿用至今，在某些不使用火器作战的场合，弩依然是许多特种部队的标配武器。



这里不得不声明一下，虽然弩在现实中也有几个典型类别，但无奈游戏中的弩设计得实在是太……惊天地泣鬼神，至少没玩过游戏的人绝对看不出来这些奇形怪状的不明物体居然是弩，我们也就只得权当其为魔幻武器来欣赏好了。

顺便一提，弩在玩家中也是最不被看好的武器，在刚才提到的Capcom官方"你最喜欢的武器"评选中，落在最后压阵的倒霉蛋便是可怜的重弩，它只获得了11票——而比它稍好些的则是胞弟轻弩，17票……

小贴士 5 "龙头琴"是一把非常诡异的弓，它的三级蓄力效果是呈递减排列的，换言之则是蓄力越久攻击越弱，所以射箭时一定要能出手多快就出多快。

Chapter 2 剑圣之章 | 金玉其外的艺术品

双剑



在《怪物猎人》中，使用双剑是一种身分的象征，只要双手握持着双剑，就表示你是一个经验丰富的上位猎人，而不是只懂抡着武器闷声砍怪物的愣头青。牺牲防御强化攻击的双剑比任何武器都更注重技法与回避，无论是发动鬼人化的时机，还是看准敌人攻击进行闪避的瞬间，游离在生死之间的双剑士都必须要比其他猎人更早一步获悉怪物的动向，从而作出提前判断，有时甚至要赌上一点点运气去拼胆识，这所有的一切只依托在两个字上——经验。

然而，现实中的双剑却远不如游戏中的双剑来得风光，在任何正规的战争记载中，都不曾有过双剑这类特殊武器出现，反倒是一些私下的欧式决斗及中国武侠小说里经常出现双剑的身影。在《哈姆雷特》中，复仇王子哈姆雷特与篡权的叔父之间进行决斗时，二人左手都持有一把西班牙左手短剑用来弥补右手花剑的迟滞——这一点与宫本武藏的“二刀流”有异曲同工之妙。如果你觉得这不算“双剑”，那么《浪客剑心》里忍领四乃森苍紫使用的“二刀流小太刀”则是货真价实的了，那超高速且无死角的攻击着实令人叹为观止。此外，中国古代的许多武术门派里也都曾有过“双剑”这一武器派别，只是“《怪物猎人》系列”中并未收录，不免是个遗憾。（较有中国风韵的一把“双剑”居然是个双戟，唉……）

回头看看游戏中的“双剑”吧，这大概是游戏中搞笑武器最多的一项：刀叉、汤匙、扇子、电锯（……COS《德州电锯杀人狂》么？）、小锤、手里剑……如果把这些分门别类地一一阐述出来，估计就该有读者寄菜刀来了……未了，只得罢了。



▲火属性的怪鸟双刀对付怕火的桃毛兽王简直是绝配，不过这双刀的外形……怎么看都是两把扇子。



■鸳鸯式双剑在欧洲多见于装饰用。基本没有人用它来进行实战。





大锤



虽然在造型上完全没有丝毫美形度可言，但大锤在游戏中的实用度丝毫不亚于大剑与太刀，无论是蓄力后的大地一击还是本垒三连打，大锤的攻击力都只能用恐怖来形容——尤其是在与幻兽麒麟一战中，大锤的这些特性简直能被发挥得淋漓尽致，称其为麒麟的天敌亦不为过。总之，身为一个猎人，如果你由于造型的原因而没有在游戏中用过大锤，那么你的猎人生涯并不能算是完整的——这就好比高达界流行的口号“没开过扎古就不算男人”一样。

说起现实中的锤，就要从战争史的防御部分谈起。从另一个角度来看，人类的战争史也是一部防御史，人们的防御工事经历了村落、城寨、城堡的演变，士兵身上也由兽皮与麻布逐渐升级成了各式各样的坚固铠甲，这些铠甲通常会抵御大部分的普通刀剑攻击。于是，为了给予装甲内的敌人以重创，战锤就此诞生，它的优点便是无视铠甲，任何全副武装的士兵一旦被击中便会因骨折或内脏破裂（多附加脑震荡）而瞬间丧失战斗能力，而且锤的制作材料非常简单，可谓唾手可得。但是，纵使拥有如此多的优点，战锤最终仍然未能被大批量投入战场，其原因在于大部分战锤对士兵体格要求太高，不但挥动时要花很大力气（稍患病疾则根本举都举不起来），而且非常不便携带，难以应付当时往往需要步兵长途跋涉的战局。而且大锤招式缓慢，一旦无法打出致命一击，则很容易被敌人反击到要害。故此，大锤的实战记录在古代文献中宛若凤毛麟角，偶有在ACG作品中出现的，也都是小BOSS一类的大块头杂兵……究其本质，还是因为美形度太差吧……

挥动缓慢、出招破绽大、体力要求高（蓄力时耐力会飞速减少）……大锤的这些缺陷在游戏中也同样存在，不过这丝毫没有影响锤战士们的激情。游戏中的大锤造型大部分都很简单——随便一个怪物的头往木柄上一安就是了，简单与粗犷之美尽在其中。当然，恶搞的锤子也是少不了的，譬如那著名的“猫头锤”与“电击熊”，拎着它们在村口出发的感觉完全不像是要上战场，而是给女友去送礼物。



■用大锤来对付体格较小的敏捷型敌人时会相当吃力，非常考验玩家的技术。







小贴士 6 非持刀状态下同时按R及△+〇即可瞬间拔刀防御（前提是武器具有防御能力），这是一项非常实用的小技巧，务必要熟练掌握。

Chapter 3 龙骑士之章 | 天马行空的幻想曲

狩猎笛



个人看法：此乃使用难度最高的武器，无之一。使用狩猎笛的角色等同于运动场上的队长，你要运用自己的经验与直觉，考虑到地形、怪物、同伴武器、战场形式等诸多要素，然后审时度势地吹奏相应的曲谱为队友增添各种有利效果，时不时地还要冲上去照怪物腿部抡两下加速“推倒”怪物的过程，同时还要保证自己的生命安全不受威胁，可谓殚精竭虑——而且，这一切的前提是你要背好狩猎笛的乐谱。每个狩猎笛的三种音色全然不同，而各种音色的组合又千变万化……总之，对于一个记忆力不是很好的狩猎笛手而言，若有背诵下全部乐谱的时间，早把英语冲破CET六级了。

现实里，狩猎笛这种东西确实存在过一段时期，不过那还是在远古时代，人们发现当野兽的角腐烂后所剩的坚固外壳及海螺的外壳能发出恐怖的声音后，便将其用来在战场上吓跑敌人或振奋己方的斗志，当一场战斗胜利或作物丰收时，人们还可以用其来奏乐跳舞，这应该就是游戏中的狩猎笛之出处吧，虽然修改得完全不切实际，但意义上还是有着共同之处的——这些效果套在游戏里应该就是【音爆弹】或【攻击力UP(大)】之类的吧？（笑）不过，说到狩猎笛声音恐怖，这点D · S倒是很能感同身受的，记得某次上KAI联机时，某位不知何方神圣居然背了个白电龙笛来组队，结果战斗一打响，那吹奏出来的声音简直是……有如鬼哭狼嚎一般让人难以忍受，不久其余三人便纷纷华丽地离线了……





铳枪





这个集格斗与射击于一身的武器尽管不够纯粹，但却是许多追求平衡性的玩家的最爱：远可攻、近可守，相对而言安全系数比较大些。其实，铳枪的精髓部分在于必杀技“龙击炮”，虽然此技的连续射击时间间隔较长，放炮后武器斩味消耗也大，但那无与伦比的雷霆一击却是连大剑的三段蓄力斩都无法比拟的，这需要玩家精确的瞄准、冷静地调整方向及经验上的预判，故此铳枪应属上位向武器一列。不过，或许是Capcom也注意到了龙击炮的强大威力大得未免有些破坏平衡性，所以故意延长了两炮之间的冷却时间：PS2版只需45秒，而PSP版则要等上足足两分钟……



◀ 华丽的一记龙击炮过后，玩家即将迎接的便是漫长的冷却(Reload)过程，这段时间简直让人度日如年。

经过仔细的考据与调查之后，我们可以在这里很负责任地告诉大家，铳枪这种东西在现实中是-完-全-不-存-在-的，历史上最贴近铳枪的武器设定便是曾在英国海军中流行一时的“火铳枪”，这是将直背军刀与左轮手枪组合在一起的发明(《最终幻想Ⅷ》男主角斯考尔使用的武器“枪刃”应该是由此而来)，不过时髦归时髦，武器终究是要靠实力来说话的，这种火铳枪的缺点在于弹道不稳定，射出去的子弹经常偏得离谱，完全不具备实用价值，于是渐渐地淡出了历史舞台。总之，铳枪这种东西，或许也只有在《怪物猎人》这样的魔幻世界里才会成为既叫好又叫座的神兵吧。

后记



写作这篇特稿其实是件“痛并快乐着”的事情，快乐的是能更加深入地挖掘自己喜欢的游戏并与大家分享，痛的是320小时的游戏记录与小P一同消失得无影无踪(详情请见本期“编辑部落”的前言部分)，每当有熟悉的武器出现勾起回忆时，便心痛得无以复加。

现在，新买了小P的我重又杀回猎人大军，不为别的，只因为我觉得对这个游戏的感悟还不够透彻，那些充满特色魅力的武器让人永远都充满了憧憬和期待。之前我所接触到的，仅仅是游戏中那庞杂的武器系列的冰山一角而已。所以，300个小时的游戏历程并不代表结束，而是刚刚开始，就像我上期在“编辑部流行游戏”中对《怪物猎人P2》的评价一样：“打倒祖龙只是万里长征的第一步。”而且我想，像我一样为收集武器而痴迷其中的猎人玩家，应该不在少数。

兵器是一种文化，将游戏与现实联系起来细细品味，身为猎人的你自会获得别样乐趣——在漫长的游戏旅途中，这是我最想借今天这篇文章向大家传达的主旨。虽然我用了将近半个月的时间收集资料并对照游戏数据，但鉴于专业程度有限，文中依然可能会存有一些疏漏或谬误，还请各位资深的冷兵器发烧友拨冗指出。而我，依然会继续潜心研究游戏中的其他要素，期冀为大家继续奉上新的发现与心得。

或许有人会觉得我这是沉迷，但我想说的是，在做游戏编辑快做得审美疲劳的今天，偶然有缘结识一款能让自己一见倾心的TVGAME作品，沉迷一下又有何妨呢？呵呵。

谨以此文，与各位猎人同好共勉。



小贴士 7 打磨武器方面，“携带砥石”的效果比普通砥石要差一些，而且还会占一个道具格，个人不推荐拿取。



不知各位对于上期杂志的攻略感觉如何？老实说，纱迦个人是有点意犹未尽的。《蓝龙》这样的RPG大作，本来做上三十页攻略也不在话下，可惜在杂志上是不可能给这么多篇幅的，不然不玩这个游戏的玩家就会寄炸弹了。这期的研究主要是围绕上期未说的隐藏要素来进行的，当然也有全成就分析，只是没地方放上怪物图鉴和物品图鉴了。如果哪位玩友遇到困难的话，不妨发平信和Email来问，或在levelup.cn上给在下发短消息。纱迦一定知无不言，言无不尽。

文 纱迦 美编 NINA

BLUE DRAGON

蓝龙 中英文合版	Microsoft/Mistwalker	RPG
X360	蓝龙 中英文合版	中国香港版
	2007年5月22日 1人	300港元
	对应日文版存档	对应玩家年龄：全年龄

全成就分析

难度：★★★☆☆
耗时：★★★★☆

成就名称	说明	点数
初次背袭成功	第一次背袭敌人成功	5
首次同时主动攻击多组敌人	第一次成功地同时主动攻击多组敌人	5
成功关上门	DISC 1，并未与梅卡机器战斗，即成功关上巨型梅卡德的门	5
成功拉下巨型梅卡德	DISC 1，不但没惹葛克族生气，还成功拉下梅卡德	5
完美地保护马车	DISC 1，保护马车时未让马车受到任何伤害就成功过关	30
完美的第一阶段梅卡德射击	DISC 1，不受伤通过第一阶段梅卡德射击	30
成功救出克露克	DISC 2，一次都没跌倒就救出克露克	5
完美的月雷射	DISC 2，以不受伤、不放空炮的成绩通过月雷射	30
在倒数时间归零前成功抵达	DISC 2，在定时炸弹的倒数时间归零前，成功抵达奈那的所在地	5
成功取下项圈	DISC 2，在最短时间内成功取下项圈	5
成功逃离鸵鸟梅卡机器	DISC 2，不受伤从鸵鸟梅卡机器的脚下成功逃离	5
成功地让影兽出现	DISC 3，在最短时间内成功地让影兽出现	5
完美的第二阶段梅卡德射击	DISC 3，进行第二阶段梅卡德射击时，摧毁高空梅卡基地的所有机枪	30
完美的第三阶段梅卡德射击	DISC 3，进行第三阶段梅卡德射击时，并未受到任何伤害就成功过关	30
背袭敌人100次	成功背袭敌人100次	30
怪物内哄发生100次	让怪物内哄发生100次	30
遇袭50次以上	遇袭50次以上	0
逃跑50次以上	成功逃跑50次以上	0
小龙/某种战斗类型达最高等级	小龙的某种战斗类型达到99级	30
迈诺陶/某种战斗类型达最高等级	迈诺陶的某种战斗类型达到99级	30
凤凰/某种战斗类型达最高等级	凤凰的某种战斗类型达到99级	30
剑虎/某种战斗类型达最高等级	剑虎的某种战斗类型达到99级	30
杀手蝙蝠/某种战斗类型达最高等级	杀手蝙蝠的某种战斗类型达到99级	30
小龙/所有战斗类型达最高等级	小龙的所有战斗类型达到99级	50
迈诺陶/所有战斗类型达最高等级	迈诺陶的所有战斗类型达到99级	50
凤凰/所有战斗类型达最高等级	凤凰的所有战斗类型达到99级	50
剑虎/所有战斗类型达最高等级	剑虎的所有战斗类型达到99级	50
杀手蝙蝠/所有战斗类型达最高等级	杀手蝙蝠的所有战斗类型达到99级	50
所有角色达最高等级	所有角色的等级达到99级	50
同时主动攻击10组以上的敌人	同时主动攻击10组以上的敌人并全部击败	30
击败稀有怪物便便怪王	击败稀有怪物便便怪王	30
击败稀有怪物黄金便便蛇	击败稀有怪物黄金便便蛇	30
击败稀有怪物黄金梅卡机器	击败稀有怪物黄金梅卡机器	30
获得稀有物品最终武器手环	获得稀有物品最终武器手环	10
获得稀有物品最终战争项链	获得稀有物品最终战争项链	10
完整的龙物品	获得每只龙的某种物品	10
获得稀有物品龙手环	获得稀有物品龙手环	10
插入所有传送匣	启动所有传送器	25
解除所有护盾	解除所有的护盾	25
获得1000000枚金币	获得100万枚金币	25
完整收集物品图鉴	物品图鉴1～380号全部录入	25
完整收集怪物图鉴	怪物图鉴1～290号全部录入	25
装备所有梅卡德零件	获得全部9种梅卡德零件并完全强化	10

本作的成就按取得方法可以分为3类，第一类是剧情式成就（绿色部分），这部分主要就是各种迷你游戏。其中部分迷你游戏还是有点难度的，不过就算玩家拿不到，只要留好存档便可日后再来挑战，流程还是可以继续推进的。这些迷你游戏在上期的攻略中都有注明。

第二类是累计式成就（蓝色部分），这部分成就的取得方法比较简单，但相当耗时。其中的重头戏，就是将全角色全影兽的等级全部练至最高级，老实说这个过程确实比较枯燥。其中全角色等级99级耗时最长，个人建议大家不必强求，因为日后中文版会推出隐藏迷宫的下载，在里面打宝练级会有乐趣得多。如果光是想练满影兽等级，用上期介绍的方法就可以了。如果你现在就想全部完成，个人的建议还是去南方孤岛打黄金便便蛇，配合麻痹球的话可以顺便累计背袭次数和遇袭次数。不过需要注意的是，在取得"某种战斗类型达最高等级"的成就时，最后一级（即99级）必须练出来，吃升级道具是不行的。怪物内哄发生100次可以用反复逃跑来快速达成。

第三类是隐藏要素式成就（白色部分），这部分配合杂志上的研究就能完成，难度并不大。只是怪物图鉴和物品图鉴比较麻烦，不少东西一旦错过就拿不到了，不过这些内容同样在上期的攻略中注明了。注意物品图鉴的第337号是需要在通关后的剧情中才能拿到的。而"同时主动攻击10组以上的敌人"的成就，建议在地下河流的"青蛙圣地"取得。



▲中文版和日版的成就虽然共通的，但说明文字却是用各自的语言书写的。

©2007 BIRD STUDIO / MISTWALKER.INC.著作权所有，并保留一切权利。
©2007 Microsoft Corporation.著作权所有，并保留一切权利。

梅卡德强化零件一览

名称	入手地点
外壳强化零件A	高空梅卡基地・4楼
外壳强化零件B	凯拉索村
攻击力强化零件	古代遗迹森林
锁定强化零件A	极光遗迹， 战胜BOSS后的奖励
锁定强化零件B	流放森林洞穴
雷射护盾零件	海立方体・最深层
飞弹强化零件1	梅卡基地・4楼
飞弹强化零件2	拉鲁山脉的营地
散热器零件	东方孤岛

练级专用道具

要想快速完成练级相关的11个成就，3种练级专用道具是必不可少的，它们是：黑带(SP翻倍)、眼罩(SP翻倍)、花环(EXP1.5倍)。一周目游戏最多可以拿到1个眼罩、3个花环和无限个黑带。注意需要偷盗的东西，务必要装上神偷技能。另外在下载内容的隐藏迷宫中，3种道具均可以无限获得，只是几率很低。

眼罩 拉鲁山脉的营地，完成寻找手稿的任务。

花环 ①从地下河流的隐藏BOSS小型龙身上偷盗；②高空梅卡基地・3楼的宝箱；③空无一物次数累计1400次的奖励。

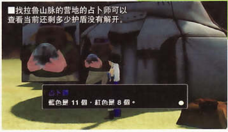
黑带 ①莫尔村的宝箱；②③在与狂食树怪的两次战斗中偷盗；④空无一物次数累计1200次的奖励。⑤古代遗迹森林的宝箱；⑥从古代遗迹洞穴的超大便便怪身上偷盗，得手后离开洞穴再返回还能再偷，故可无限获得。

全护盾一览

蓝色护盾	
古代遗迹洞穴	门×1、宝箱×1
罗特荒野・东	宝箱×1
荒野的羊族营地	宝箱×1
钻洞机器・2楼	宝箱×1
古代医院遗迹・2楼	门×1
海底洞穴	宝箱×1
基普拉露城堡闹区・城门	宝箱×1
基普拉露城・地下1楼・ 梅卡德研究所	宝箱×1
亚路马鲁村	宝箱×1
帕罗伊镇	宝箱×3
地下河流	门×1
梅卡基地・2楼	门×1
高空梅卡基地・2楼	门×2

红色护盾	
库鲁山脉	门×1
莫尔村	宝箱×1
基普拉露城・2楼・中庭	宝箱×1
基普拉露城・地下1楼・地下廊下	宝箱×1
基普拉露城・地下1楼・休息室	宝箱×1
流放森林洞穴	宝箱×1
地下河流	宝箱×1
古代工场	宝箱×1
怀尔高原	宝箱×1
梅卡基地・2楼	门×1
高空梅卡基地・2楼	门×1

绿色护盾	
罗特荒野・西	宝箱×1
死亡森林	门×1
库鲁山脉	宝箱×1
亚路马鲁村	宝箱×1
怀尔高原	宝箱×1
食人森林	宝箱×1



■找拉鲁山脉的营地的占卜师可以查看当前还剩多少护盾没有解开。

白色护盾	
古代医院遗迹・1楼	门×1
古代医院遗迹・3楼	门×1
莫尔村	宝箱×1
基普拉露城・地下1楼・地下廊下	宝箱×1
古代工厂	宝箱×1
古代监狱・死亡壕沟	宝箱×2
帕契斯镇	宝箱×2
帕契斯镇・地下层	门×1
狂食树怪之村	宝箱×1
梅卡基地・2楼	门×1
高空梅卡基地・2楼	门×2

黑色护盾	
莫尔村	宝箱×1
流放森林洞穴	宝箱×1
古代工厂	门×1
食人森林	宝箱×1
拉鲁山脉的营地	宝箱×1
古老立方体・内部	门×2
梅卡基地・1楼	宝箱×1
梅卡基地・3楼	宝箱×2
高空梅卡基地・2楼	门×1
凯拉索村	宝箱×1
海立方体・第3层	门×1
海立方体・最深层	门×1
梅卡机器立方体	宝箱×2

随机迷宫完全分析



2007年5月推出的日版《蓝龙》第4波下载，其主要内容就是随机迷宫，售价为300点微软点数(约合人民币30元)。目前中文版的相关服务还未正式开展，故此部分内容大家可以先预留着。

随机迷宫的出现位置是深邃区域，当玩家下载了这个内容后，原本处于画面上方的一个巨大立方体就会落下来，坐飞空艇便可飞入其中，这里就是随机迷宫。进入之后会有两个地点可以去，一个是シャッフルの洞窟，一个是シャッフルの番人。

首先来说说シャッフルの洞窟，这里就是随机迷宫。顾名思义，随机迷宫里的内容是完全随机的，包括敌人、出现道具、迷宫结构。不过多打上几遍就会发现一些规律，比如必定有一大一小两个BOSS、贤者の间和强者の间的宝箱只能二选一等等。随机迷宫里的敌人都是正常游戏中没有出现过的，不但实力超强，而且非常无耻，防护罩完全无效。开宝箱时如果被敌人偷袭，就会全员陷入异常状态，即使装了缎带也无法防止。而随机迷宫里的BOSS也是全新的，大BOSS共有8个，包括暗黑左拉、反击的吉拉拉、七彩便便王等等，每个BOSS都各有特色，在SUPER难度下更是强得夸张。打败这些BOSS后可以各拿到1个八角水晶，并出现传送点。收集齐8个八角水晶后，就可以获得シャッフルのカギ，这样就可以去シャッフルの番人开启隐藏宝箱了。里面是游戏中最强的BOSS——暗黑版的小龙、迈诺陶、凤凰和剑虎。同时面对这4



终极强敌登场!



个家伙还是颇为麻烦的，胜利之后可以拿到没有任何作用的シャッフルの纹章。

随机迷宫里增加了大量全新道具，其中不乏强力装备，如上期“火热秘技”中介绍过的最终决战戒指，还有真红、漆黑、苍天、白银系的装备。而最强装身具要属シャッフル套装，这件套装分为シャッフルのカブト、シャッフルのコテ、シャッフルのムネアテ，如果只装备其中一个就是渣。但三件同时装备的话就天下无敌了。里面还有一些非实用性的道具，如可以随时倾听各种音乐的八音盒、效果不明的8种谜之药。总的来说这300点还算花得值，而且在迷宫里冒险也可以顺便练级，只是由于没有记忆点，所以过一段时间最好出去记录一下，免得发生悲剧。

软硬兼施
HARDWARE & SOFTWARE
敏锐洞察市场风云变幻 软硬件实用信息综合报道

主持人语

自从本栏目开办以来收到一些读者意见，大家反映栏目中关于掌机的内容过多，而有关PS3和X360等次世代主机的内容太少。可想而知，由于次时代主机在DIY方面的空间确实无法与掌机相比，而如果刊登过于复杂的DIY内容又有悖于"实用"这一主题，所以有些内容我们都放弃了。不过以后我们会扩充栏目内容，加强对次世代主机的周边报道，同时也希望有这方面兴趣的读者主动与我们取得联系。

question@UCG.com.cn

X360方向盘使用感受和评测

文 猛男乙


■这就是我心爱的赛车装备，请观赏。



方向盘入手已经数天了，但由于没有合适的支架，只粗略把玩了一下便一直放在那里。直到昨天赛车架入手后，才彻底开始享受，现在我可以很负责地向大家宣告：感觉相当美妙。

我们先从方向盘的外观说起。X360方向盘的上半部分都被皮革包裹着，摸上去手感很好，哪怕用时间玩长了，出了手汗，也不用担心滑手。下半部分使用的是金属。脚踏板当然都是使用硬质塑料，油门和刹车距离适中，油门脚感正好。刹车踩下去感觉稍有些偏软，但也属于合适的范围。

之前我已经用手柄将《极限竞速2》的赛手练到23级了，现在突然改用方向盘，得到了完全不同的驾驶感受……猛然间十分不习惯。

刚上手时，被方向盘上传来的路感和力反馈搞得无所适从，加上油门和刹车还不熟悉，开了一圈，整辆车被撞得一塌糊涂。不是出了路基就是碰隔离带，当时颇有些郁闷。但是这适应期只有短短的半小时，当我咬着牙完整地开完一个地区锦标赛后，猛然发现自己已经适应这方向了，不但适应而且开始享受这方向盘带来的截然不同的乐趣。在接下来的一个小时里，我使用这方向盘越开越纯熟，破了好几个当时用手柄创下的单圈记录。当我在纽约城赛道和其他车进行七圈竞速赛，在第四圈便超圈成功的时候，我便已经知道，我再也不能忍受重新使用手柄来玩这个游戏了。

接下就来一些细节，方向盘相对手柄带给我最大的感受有三方面：

1.截然不同的路感。路面的各种的颠簸，都能通过方向盘传递到我的手心，稍一不留神，方向就可能会偏差，此时你必须稳定手腕控制方向。根据我个人的真实驾驶经验，这力回馈传来的路感相当准确和真实。

2.换档的感觉。虽然没有油离，我也从来没有开过使用拨片换档的跑车，但是，比起手柄上的键位换档，用这拨片来得方便爽快得太多。手指翻动，听着前面传来的咯吱咯吱的齿轮声音，实在是种享受。

3.油门和刹车的键程。在我看来这套油门和刹车，是能够带给你精确驾驶的最重要的法器。X360的RT和LT的键程在游戏机手柄中已经算是非常精确和优秀的了，但是和几乎接近真实的油刹来比较，感觉还是差得太远。你可以通过你的脚，很精确地知道自己的加了几分油，刹车是否需要到底……特别是在入弯出弯的时候，这种感觉会让人热血澎湃。在入某些弯时，你可以选择半踩油门来精确地控制速度，用手柄你几乎无法做到完美。毕竟键程太短且键感和油门完全不同。刹车的时候你可以先深刹再浅刹，感觉随心所欲。将近出弯时，换到低档，慢慢慢慢踩下油门加速，在接近完美出弯角猛地将油门轰到底部，轰鸣着释放车速，这感觉当真是用完美都无法形容。超强的触觉感受带给人的是高度的紧张和投入。这种感受真的会让你感觉接近真实，手柄无法给你这样的享受。

夸完之后，也来说说不足之处。这东西在我看来，还有些小缺点。


▲档位拨片的材质问题。这拨片本来就是薄薄的一小片，用的还是塑料，摸上去让人感觉有些不爽，如果是金属片就会好很多。


十字键。没有最烂，只有更烂，这方向盘上的十字键比手柄上的手感更差。十字键在方向盘上虽说作用不大，基本都是用在菜单调用上，但看着这松松垮垮的边缘接缝，加上经常的按键不灵活，不免让人火大。

零成本！PSP接电脑 显示及录像手段大突破

文 胜负师

不久前，胜负师曾向各位玩家介绍过PSP接其他显示设备的周边产品PSP2TV，不过由于自制程序RemoteJoySDL的诞生，这类价格不菲的PSP显示周边几乎就要为市场所淘汰了。(由于篇幅关系，这里只能简单介绍一下该软件和个人使用后的感受，更加具体的内容请参看近期推出的《掌机王SP》)


▲这就是我用RemoteJoySDL的实际写真图了。

RemoteJoySDL是国外黑客自制的免费软件，在各大游戏论坛可以很容易就下载到。在PSP上安装配套的驱动和插件之后，只需用最普通的USB线把PSP与PC相连，就能够实现PSP和电脑同步显示游戏画面了，用零成本来形容一点都不为过。RemoteJoySDL目前只支持标准显示(480*272)和全屏两种，窗口不能自由变化，标准显示的游戏画面完全没有损耗，效果比外接的显示周边好太多了。起先，使用RemoteJoySDL要先运行一些命令行程序，步骤有些繁琐，随后推出的更新版本使用上更加便捷。目前的版本中，个人推荐1.04版，中文界面、窗口简洁大方、支持USB手柄操作，且内嵌录像功能，可以录制480*272的PSP标准分辨率影像，影像所占空间也要比一般的窗口录制软件小得多，方便保存、传输和交流。但RemoteJoySDL对电脑配置有一定要求，从《铁拳DR》的测试效果来看，配置不高的电脑要跑60帧几乎是不可能完成的任务，录像就更是只能录出1秒几帧的定格画面来。用编辑部内的一台CPU双核AMD 64、主板nFORCE 550、显卡GF8600、内存2G的"牛机"可以跑满60帧，但录像也达不到60帧，依然有些跳帧。好在PSP里60帧的游戏很少，如果能够达到稳定的30帧，效果就已经相当令人满意了。

不过，RemoteJoySDL也存在比较大的缺陷，那就是运行部分游戏时会出现无法进入游戏的大问题。比如《山脊赛车PSP 2》和前不久推出的很像益智游戏《七大奇迹》以及《劲舞团》等游戏就会卡在LOADING画面或干脆黑屏，无法进行游戏。据说有人用"看准时机"插拔USB线的方法解决了这个让人头疼的问题，但成功率并不高。


▲RemoteJoySDL程序运行界面图。

不管怎么说，PSP玩家想用其他显示设置对PSP游戏进行显示和录像的问题已经有了一个相对方便廉价的解决方案，而且随着版本的进一步更新，RemoteJoySDL也会变得更加完美，PSP达人影像的空白也很快会被填补。

本栏目内容仅供参考及研究使用。

HACKER 破解直击 Hacker inside

文 土豆

上月的日本市场，Wii和NDS的销量分别是PS3和PSP的五倍，任天堂完胜索尼，在家用机和掌机领域双双丰收。那……那……游戏行业会不会再次迈入任天堂时代呢？

NDS Lameboy新版推出



目前最好的NDS用GB模拟器Lameboy继续更新，在5月底推出V0.7版。新版提升了众多游戏的速度，可以进行60帧的同步模拟，按L键能进入高速模式。Lameboy自五月初推出以后，短短一个月的时间，作者就发布了多达7个版本，真是非常勤奋。我们欣喜地看到Lameboy在一点一点的进步，但目前版本仍有不少游戏存在着贴图错误，另外不支持声音也是个大问题。兼容性和声音将是日后作者的主攻方向。

Wii 无法改机的Wii现身



之前就有消息说任天堂不会对目前大热的Wii改机芯片坐视不理。果不其然，6月初新到货的日版Wii无法进行改机。不过任天堂没有从固件系统上做文章，而是直接对硬件进行了更改。这批Wii的主板上缺少3根引脚，致使改机芯片不能正常焊接。短期内，国内Wii的价格可能会出现波动，但无法改机相信只是暂时的，破解者们会继续向新版Wii发动攻击。

NDS 把NDS当成词典吧



比起PSP、GBA，双屏+触摸的NDS更适合当成词典使用。NewDictS是一款由台湾网友Sesa等人制作的词典工具。NewDictS最近进行了多次更新，于6月4日、8日发布了V0.7i、V0.7j等数个版本。新版增加德文Umlaute字母字型，德文可以正常显示了，字典最大部数增加到100部，字典选单下可以按左右键翻页，改变了输入法切换方式，修正了注音输入法选字失败的问题等等。

NewDictS采用软件和词库分离的方式，理论上支持StarDict格式的所有词典，用户可以自行转换词库文件。NewDictS使用Unicode核心，能显示多国文字，单词可以发音。网上已经出现了众多NewDictS用词库文件，包括现代汉语词典、21世纪英汉汉英双向词典、朗道汉英词典等等。使用时，我们通过下屏的虚拟键盘输入文字，上屏显示词汇释义，输入法则有英文、拼音、注音等。如果你是位学生，千万不要错过NewDictS，可以让你的NDS成为专业电子词典。

NDS NeonDS新版公开

为庆祝六一儿童节，国产电脑用NDS模拟器NeonDS特别发布了V0.0.4版。新版支持半透明效果，提升了游戏兼容性，支持DirectInput游戏手柄输入，加入了按键自定义功能。新版已经能较好地运行《洛克人ZX》这款游戏，大家可以试一试。



PSP PPA新版推出

由CNGBA的Cooleyes_lf等人制作的PSP用视频播放软件PPA于6月6日发布新版。新版对代码进行了精简，可以将CPU调节到66Mhz运行，更加省电，加入对48Khz音频采样率的支持，同步更新了新版PMP AVC的合成器和分解器部分。

北通Wii周边评测

文 寰仔

北通® BETOP

国内知名周边厂商北通于六月初发布了8款最新的Wii周边产品，并展开产品试用玩家征集活动，将这些Wii周边产品免费发放到活动选出的10名玩家手中。本次推出的Wii周边囊括了遥控器硅胶套、主机支架、运动套装等，这次我们就抽选其中的两样来为大家做一个简单的评测。

北通充电器

型号 BTP-6419

北通推出的这款Wii遥控器充电器套装可以省去玩家每次拆卸、更换电池的烦恼。这款产品包括了一块1200mAH的镍氢充电组合电池、一个充电专用电池盖、一个充电底座和一根USB充电连线。充电电池设计成两块5号电池连体的样子，使用时，需要将手柄电池拆下，而将这块专用的充电电池放入其中，再安装上充电专用电池盖即可。充电电池盖会将电池的两个充电电极引到电池盖上，只要将底座通过USB充电连线接在Wii主机或电脑上，再将手柄放在充电底座上，底座蓝灯发亮则表示充电开始。



充电最长时间为5小时，充电后一般可以使用14小时以上，反复充放500次电量依旧能保持在出厂电量的80%以上。整个产品采用与原装遥控器接近的白色塑料材料制作，底座采用流线型时尚设计，外观还是非常不错的。充满电后底座上指示灯还会不断闪动提示玩家，使用方便是这款产品最大的特色。

北通运动套装

型号 BTP-6449

用游戏机在家里健身，绝对是Wii主机推出带给大家最大的便利之处。不过使用Wii遥控器玩游戏实在是缺少了一些感觉。北通运动套装正是为了带给玩家更真实的运动感受而推出的。这款产品分为3套件版和5套件版，5套件版除了有网球拍、高尔夫球杆和棒球棒以外，还包括一个方向盘和手柄。网球拍、高尔夫球杆和棒球棒主要用来配合《Wii Sports》游戏使用，采用遥控器底座与变头组合的安装方式。5套件版并不像一般产品那样只附赠一个遥控器底座，而是配合网球拍、高尔夫球杆和棒球棒附赠了3个遥控器底座，这样玩家如果有多个遥控器，就可以同时组合出这三种运动手柄，而不需要每次玩不同的项目都把变头换来换去了。5套件版的遥控器底座设计也是简单独特，并没有采用将整个遥控器都放入其中的全包装形式，而是采用了从遥控器正面卡住遥控器的半壳式设计，只需将遥控器轻轻推入，底座周围的凸起卡位就正好卡在遥控器两侧的凹槽中，这样的设计既不会影响到遥控器各个按键的操作，安装和拆卸还变得非常简单省力。底座的前端有一个空心螺旋槽，只要将网球拍、高尔夫球杆和棒球棒变头旋紧组合，就可以使用了。而空心螺旋槽的另一个好处就在于，只要你卸下变头，遥控器前端的红外定位装置就可以正常使用，也就是说我们依旧可以用手指来点选界面上的按钮，不像其他一些遥控器底座安放后遮盖顶部红外定位发射口，每次开机时都需要拆下底座点选进入游戏后，再按上底座进行游戏。方向盘底座适合于各种利用遥控器感应操作的赛车游戏，传统手柄则适用于《火焰纹章 晓之女神》这类传统游戏，这两款产品采用了将遥控器全部置入的安装方式，通过底部的塑胶软垫来将遥控器卡在里面。使用运动套装，会给人更强的游戏带入感。





360全方位

栏目主持 多边形

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



“五·一八”事件后，我的LIVE好友列表上一下子清净了许多，除了几个估计是正版用户的国内玩家外，剩下的基本是老外了，连上次玩《UNO》碰到的几位台湾朋友也几乎没有上线过了……不过正如上次说的那样，人少了，网络速度明显快了，和老外联机也很流畅了，下载速度更是耳目一新。说到下载，上期说过区域下载的限制，在短期开放后又继续封锁了，看到新的《变形金刚》预告片也无法下载了，郁闷中……

360大事记

编辑360日记

众乐乐

《光环3》的测试版的确很好玩，但毕竟是个测试版，内容有限，连续打了将近一周后终于开始觉得“恶心”了，这明显是爱不够啊……随即开始专心研究《除暴战警》，说起来挺委屈这款游戏的，当时买它就是为了《光环3》的测试版，所以在测试版开始提供下载之前压根就没碰过它，以至于我几乎都快忘了它的存在。

最初以为这只不过是一款《GTA》的进化版，但实际玩进去就会发现这其实根本不是一回事，特别是在初期能力不足的时候，难度还挺大的。这个游戏有个特点，如果你是连在LIVE上玩这款游戏的话，即使你玩的是单人模式，但你的游戏在LIVE上仍然是公开的，也就是说其他玩家可以随时加入你的游戏。我就是在第二个岛屿游戏的时候遇到了一个法国玩家，这位玩家不说话，但能听懂英文，最强的是他居然能记住很多隐藏球的位置！我在他的带领下找到了不少隐藏球，不过可惜的是他可能没有下载扩展包，所以当我下载了扩展包之后因为我们游戏版本不同而无法联机了。

不过后来又遇到一位美国卡罗莱纳州的玩家，他虽然不记得隐藏球的位置，但是他给了我不少强力武器，而且还带着我做了不少任务，令我等级提升得很快。尤其是在面对最终BOSS的时候，当时他还在玩《上古卷轴》，但我担心一个人打不过便把他叫了过来，两个人合力将最后的王会长给干掉了。

LIVE真是个好东西。（其实这期写这么多的原因是画插画的几位画家全部都“消失”了，哭ING……）

[文：多边形]



没有你的日子里

——后LIVE时代的X360生活

机器被BAN了，X360变成了X180，后LIVE时代到来，这是目前国内大多数“软饭”不得不面对的严峻现实。虽然在目前看来，微软只是斩草没有除根（意指只是封了机器没有封帐号），但这种行为从更深远的意义上来说，似乎是微软给大家留的一条“改过自新”之路，假若你愿意再买一台新机器，并遵守相关使用规定，你依然是LIVE大家庭中的一员，不过就国内的现状而言，究竟能有多少玩家能交得起这笔“学费”呢？

更多人选择的是等待，等待的是能有一位“世外高人”出现，开发出更高级的黑客技术，帮助他们脱离苦海。前段时间网上就有消息说某黑客组织已经开发出新的改机芯片，可以帮助已经改机的用户躲过微软的扫荡，继续安安稳稳地玩LIVE。不过对于已经被BAN的机器来说，由于其机器ID已经被微软记录在案，所以暂时没有其他办法。不过这条消息虽然传播得广为人知，但至今没有收到任何评测或者体验报告，也没有人声称用该芯片成功骗过了微软，所以这条消息目前还是停留在谣言阶段。

其实最痛苦的，莫过于那些已经体会到LIVE系统的神奇之处，已经深深陷入其中无法自拔却又遭遇“飞来横祸”的玩家，就好比一个人在被挠痒痒，挠得正舒服的时候忽然停止，那种欲罢不能却又无从下手的滋味最为难受。顿时间觉得几乎所有的X360游戏都失去了意义，没有人对战的《WEX》、与战队失去了联系的《战争机器》、没有人可以协作的《除暴战警》……单机的乐趣永远也比不上联机的快感。

后LIVE时代，也有不少笑话。例如A君听闻微软开始在LIVE上扫荡非法改机以来，一直不敢上线，生怕机器被BAN。进入六月之后，暗自寻思着这“严打”热潮应该会平稳一些，加之在网上听闻一些改机网友侥幸逃过一劫，心中不免按耐不住想要LIVE的心情，于是自己想出一个“打时间差战术”。利用中美时差，每天都等到美国半夜的时候上网对战，心想这个时候美国人都下班回家休息了，应该没人会BAN他的机器了。战战兢兢过了几日竟然相安无事，顿觉自己天资聪慧，能想出如此妙招，每每遇到被BAN的网友便炫耀之。谁知没过多久，A君一连数日没有上LIVE，某日QQ上线后众网友皆问之为何？A君长叹一声，说道：“唉，没想到美国人也有上夜班的。”

笑话归笑话，实际上却是国内玩家无奈的现状。有消息说这次微软的封杀行动是针对国内的，为了给后期行货打好基础，就算现在损失一点金会员会费，也要比以后再打击盗版花费要小。听来也挺有道理，只是不知道是否属实。

剩下给予玩家选择的余地并不多，要么就此认命，心甘情愿地接受现实，老老实实省吃俭用再买一台机器，并从此进入正版一族，对游戏精挑细选，对过程细致入微。要么彻底放弃，从此不再碰LIVE，更加老老实实地做“单机饭”，反正X360游戏完全对应网络的几乎没有，就算游戏只能体验一半乐趣，相比一张盗版的价格来说也算值了。路怎么走，自己选。

360拍案

我的X360会写博客！

博客算是近两年来最为流行的一个词汇，作为网络日记的一种形式，以及满足人类一种内心的“窥私欲”，迅速地风行起来也不足为奇了。不过，要知道博客谁都会写，但是你听说过自己写博客的X360吗？我的X360就可以，不信？那我就摘抄几段给你瞧瞧，这些千真万确都是X360自己写的，我可是一点都没插手。（下文中，Snowcharles为我的Gamertag，代指我本人，而文中的“我”，自然就是我的X360主机。）

5/24/2007

Snowcharles对我很好，我对他也不错，我们能走到这一步真是……扯远了，回到正题上。他今天拿了115点游戏成就，这太棒了！他现在的成就点数是3780分，不算低哦！他今天玩过的游戏有《绿色兵团》、《铁板阵》、《除暴战警》，然后还逛了一会儿LIVE卖场，不过我没注意他看了些什么。

5/26/2007

Snowcharles今天没上线……总不能天天玩游戏，对吧？我也正好休息一下，准备明天向成就冲刺！

5/28/2007

来总结一下这个星期Snowcharles的成就：如果你也是X360的话，你可能会嫉妒Snowcharles的成就，他上周玩了4天游戏，Happy happy joy joy！总共拿了10个成就，价值265点，嗯，算是不错的成绩了。

他上周玩了三个新游戏：《绿色兵团》、《铁板阵》和《蓝龙》，不过他最喜欢的游戏还是《除暴战警》——这游戏他玩了至少3天

短小精悍的总结，就和我的电源线一样……

5/29/2007

Snowcharles昨天又没有上线……他该不会是在玩任天堂的Wii吧？靠玩游戏来消耗卡路里是完全错误的呀！

5/31/2007

我爱游戏，你爱游戏，Snowcharles也爱游戏，我们大家都爱游戏！4145点！了不起的成就！新的突破！我觉得自己好像在享受游戏的阳光浴一样，Mmmm，真温暖……

6/3/2007

Snowcharles又开始玩游戏了，昨天他开始玩《极限竞速2》了，今天获得了75点，解开了三个成就，就这些……

6/4/2007

又到了一周汇总的时间了：Snowcharles上周玩了6天游戏！总共拿了460点成就，帅呆了！该不会有人嫉妒这个成绩吧……

上周他玩了两个新游戏：《极限竞速2》和《Mad Tracks》，这两个游戏都不错，不过他玩得最多的还是《除暴战警》，上周玩了4天呢！

就写这些吧，我又不是作家，我只是个X360……

6/6/2007

呃……Snowcharles是不是有了孩子或者养了恐龙宠物之类的？房间里吵死了，但是我却看不到任何游戏。好吧，人和动物优先，游戏其次……我还能指望什么呢？

6/8/2007

我想Snowcharles现在是不是听音乐或者看DVD去了，他刚刚拿到了40点成就，现在的分数是4430。他买了《吃豆人锦标赛版》，解开了4个成就……对了，别告诉他，我刚刚偷偷用摄像头和另一台X360聊了一会儿天……

6/9/2007

真是无聊……我想我是不是自己换个面板玩玩？Snowcharles很久没有换过了。

6/10/2007

我从Snowcharles的眼里看到了四个大字：“不玩游戏”……好吧，我能忍，我看他能忍多久……

哈哈，看到左边这些日记，你是不是真的以为X360会写博客了呢？好吧，告诉你答案，这其实是一家名为“360之声”的网站，这家网站提供的服务是：只要你在这网站注册登记你的X360 Gamertag，这家网站就可以以日记的形式，帮助你记录你在线获得成就的过程，由于其形式多变，看起来就好像真的是X360自己写的日记一样。下面我就将该网站的注册方法告诉大家，需要注意的是，你必须是保持主机连在LIVE网络上取得的成就，系统才会帮助你自动记录。（注意该网站语言为英文）

注册方法：

1. 网站地址：http://www.360voice.com/

2. 在首页点击“Register for a blog”

3. 在弹出的注册页面里，英文对照如下：（带*号为必填项目）

Your Gamertag
你的Gamertag
Confirm Gamertag
再次输入Gamertag
Your Gender
你的性别
Email Address
电子邮件地址
Who sent you?
你的推荐人
How did you hear about us?
你是如何知道我们的

4. 填写完毕之后，将最下面的方框勾上，然后点击“Register”

5. 之后系统会发送一封确认邮件到你刚才填写的注册邮箱里面，你需要打开你的邮箱，点击该网站发来的确认信的确认链接即可完成注册。

360成就犯

后LIVE时代



在论坛上看到一位玩家的签名时险些笑出声来，他的签名是：“被BAN了吧，傻×了吧，以后成就给老婆看吧！”不用说，这自然是由被篡改的《婚礼进行曲》变来的，原来的词儿是“结婚了吧，傻×了吧，以后赚钱就两个人花！”

微软于五·一八开始BAN刷机用户，Xbox LIVE从此进入了后LIVE时代，而一个严峻的事实摆在各位成就犯面前，那就是如果你不上LIVE更新资料，你的成就点数就真的只能在你身边的人面前显摆了。如此一来，成就的意义难免大减。不过如果坚持正版不刷机的话，就更不好提升成就点数了，撇开经济原因不谈，有很多游戏在国内想买正版支持也买不到，这就有点巧妇难为无米之炊的意思了。

那么后LIVE时代的成就犯应该何去何从？是咬牙跟进还是大彻大悟？我认为这就要看大家对成就的认识了。我个人认为所谓成就就是游戏的隐藏要素，只不过它有三大特点：一、每个游戏都有；二、可以量化为具体数值；三、任何玩家都可以通过LIVE看到它。如果各位的认识与我差不多，那么后LIVE时代与前LIVE时代也没多大区别。只是部分需要网络对战才能解开的成就更难实现了。

那么新取得的成就资料，如何才能更新到LIVE上呢？答案很简单，只要你身边能够找到一台能正常上LIVE的X360。把你的硬盘接到这台X360上，登入Xbox LIVE后就可以搞定了，因为微软封的是刷过机的主机，而非玩盗版的账号。从这个角度来说微软还是很聪明、很厚道的。



注：1000点成就可全部下线获得。

电影改编的游戏向来都不会过于为难玩家，本作也不例外。游戏一共11关，只要通关就能拿到225点成就。之后选择REPLAY LEVEL重打之前的关卡，找齐11个关卡中的77个道具能拿到275点成就，打开其中8个关卡的特殊宝箱能拿到200点成就，剩下300点是找齐11个关卡中的Calypso Piece和用Jackanism Sword杀死100人。找到这些道具的难度都不算大，只要留心观察周围环境就行。需要注意的是Sea Battle关卡的Calypso Piece（与某NPC对话后用Y键拔出某处墙壁上的人）、Shipwreck City关卡的最后3根金条（与某NPC对话后这3根金条才会出现）。比较变态的是百人斩成就，请大家参看本期“火热秘技”栏目。



注：下线仅能取得100点成就。

作为微软主机上的第一款《机战》，尝试本作的人并不少，不过本作的成就取得相当困难。将本篇通关大约要花上五十个小时，而拿到的成就只有区区100点，更糟糕的是剩下900点全部要通过网络对战来取得。由于本作的销量不高，所以要想找到对战的人非常困难。截止至6月6日，全世界只有4位玩家拿到全部成就。

惟一的方法就是叫上一位好友一起上线骗等级。不过本作只允许同等级的人对战，所以你还得平均发展，不可让两人等级拉开。如此便只剩下时间问题了，但最后一个成就“网络模式机体收集率100%”还是相当困难。如果有玩友愿意与你进行交换的话还是比较可能的。

自由谈 PLAYER'S FORUM

胜负师：在制作本期自由谈时，我挣扎了良久，原因是我个人很欣赏NOWE在《MARCH TO GLORY》中表现出的自嘲与坦然，但文章看了三分之二都没觉得和游戏有什么直接的联系，不知道会不会有读者看了一半就认为作者是拿了篇想写给健美杂志的文章往tt@ucg.com.cn里投。不过，NOWE所提到的问题，几乎是每个沉迷于游戏、依赖于电脑的年轻人正在面对和即将面对的，有很强的警示作用，希望大伙被文章中无厘头的调侃逗笑之余，还能仔细思考一下自己的生活习惯与身体状况。（我已经推荐全体小编都来读一读这篇怪文了）《除了，还有……》出自张博武之手，他的几篇短文在自由谈里给大家留下了不错的印象，他这次改了文风，把目光聚焦于6月26日即将登场的《变形金刚》游戏版。在自由谈里出现的紧绕游戏的文章多为评论，游戏发售前的前瞻真的是很稀少，在此也希望《变形金刚》能打破电影改编游戏糟烂的宿命。

除了，还有……

文 张博武

“凡大片必出游戏，凡出游戏必属垃圾”，这似乎已成为目前电影改编游戏的“惯例”。但今年暑期自己对这类游戏“高调而无视”的惯例或许会被打破了，只因为一个曾带给自己金子般快乐的名字：《变形金刚》。

《TF》的经典已无须笔者再来赘述，随着5.17第三版预告片的发布，此前对电影人设的两极争议差不多变成了一边倒的“感激涕零”之声，H社的玩具也早早地侵入了玩家的视野或储藏柜，至此惟一没有露出庐山真容的重头衍生品就只剩下了这位“the game”。因此尽管对一款还未上市的游戏指指点点不那么“厚道”，但作为《TF》的超级粉丝，自己的大脑还是情不自禁地开始愉快地YY：游戏版的《TF》，除了变形，还有什么？

剧情？实话实说，对《TF》这样的电影去探究剧情深度纯属憋坏了拿脑袋撞墙玩。君不见迈克尔·贝大导连金刚们突入地球的飞船都省了，直接上演了一出太空版的跳楼秀，再加上汽车人脑袋上永远写着“好人”霸天虎背上永远画着“恶人”这一无根无据蛮不讲理到冒傻气的“规定”，无间道之类的复杂桥段就别指望了。如果说超人、蜘蛛侠这些单细胞英雄多少还要被自家后院里那点杂事分分神的话那这帮巨型Robots则完全省去了为家长里短操劳的麻烦。好在阿西莫夫的三定律没规定机器人之间不能谈恋爱，G1里一干壮“男”中纤细的阿尔茜也是人气角色，所以续集里出现一两个女金刚的可能性也不是没有，只不过按电影那集异形/铁血战士/昆虫的脸部特征之大成的设定来看，在不把观众赶出影院的大前提下，这种可能性无限趋近于零。至于需要为吃喝拉撒找对象费心的人类，人家开发者早说了，NPC，也就是说除了挨打尖叫撒丫子乱跑以衬托金刚们的高大外这些龙套完全没有和主角互动的机会。因此最省心的游戏剧情已基本可以确定：选汽车人，扁霸天虎，没有理由；选霸天虎，扁汽车人，同样——没有理由。

系统？“这是一款类似《GTA》的高自由度ACT，金刚们共有拳击/射击/跳跃/变形四种动作。”看到这句BUG满天飞的介绍，自己不得不先佩服一下那些可爱的游戏开发者们。类似《GTA》？我能控制金刚们在街上看谁不爽就揍谁吗？显然选汽车人不行，否则就和霸天虎没区别了，但我相信即使选老威也没法在游戏里为所欲为，首先游戏分级制度在那摆着呢，即使游戏定义为限制级一个满大街踩蚂蚱的ACT多半也就等着被市场枪毙了。除非《TF》能如当年的《巨人》一般，没血了抓几个人来吃吃就能恢复体力，可惜金刚们吃能量块，不吃KFC，当然，更不吃人。所以真不明白所谓的“高自由度”到底自由在哪？逛街？主角的体魄大概也只能瞻仰一番停车场了。和同为机器人系列巅峰的高达相比后者拥有得天独厚的优势：海量的炮灰型机体供主角虐杀。而《TF》里登场的角色个个都是有名有姓的主，全系列上百的人物貌似很强大但若按“无双”的自由式杀法，不出半小时游戏即可通关。这就注定《TF》将是没有杂兵战的ACT（从系列的动画和预告片来看人类的飞机坦克还不够给红蜘蛛塞牙缝的），因为登场的没有大众脸，人人皆BOSS。再加上多名可选人物和可任意破坏的场景（这点上选哪方似乎都没什么区别），机器人版的《DOA》或许更适合游戏的类型。

现在再看看制作人的后半句话，除了变形，其余三项都是ACT的标配，其中自动瞄准的射击倒没什么，这拳击……想想美式游戏的手感，现在又有《战神》的鹤立鸡群，一比之下所有非射击类的美式ACT基本上就都是渣了，只希望到时机器人的巨大身躯和厚实的音效能弥补一下这方面的不足。说到这儿，发现还是高达好啊，长枪镰刀大锤双剑……十八般武艺基本上全齐了，而金刚们别说轻攻击蓄力斩真无双乱舞了，单是拿上《星战》里的光剑导演大概就得被全球的“刚丝”们拖出去枪毙五分钟了。所以高达游戏里头有敢做成FTG，《TF》则只敢说自己是ACT，尽管它骨子里像FTG，一款没有流派怒槽必杀的开放式乱斗游戏。

平衡性？早在G1里霸天虎的战斗力就一直领先汽车人，如果不是因为内部分裂、人类帮忙以及“邪不胜正”这件终极武器的话汽车人早挂了。现在既然游戏中这些因素都已消失，我们就可以尽情堕落了。比如我选红蜘蛛，下去给擎天柱一耳光然后马上变F-22闪人，绕几圈抓住硬直或死角下去踹一脚再飞走，或者干脆就呆在天上用火神炮慢慢磨……一个无敌兼无赖型角色就这样诞生了。当然设计者们可以在关卡中强制我们使用路障碎骨魔等“趴地虎”型选手，但联机模式呢，《皇牌空战5.5：解放的蜘蛛》？

隐藏要素？没啥说的，G1版的老擎、老威换个马甲粉墨登场，显摆一番全问号人物的逆天强大后收工。至于论坛上呼声震天的大力神、钢锁、声波以及自己最期待的X360、PS3、Wii的“真人PK”……别忘了，电影的初步计划可是三部曲。

画面？将最重要的放在最后是因为无论是次世代还是现世代，这都是“最不重要”的。不管是X360还是PS3，离真正的“再现电影”都还差了一截，再加上对于省去了面部表情肌肉纹理三尺青丝华美霓裳的机器斗士们，我们既不会看到它们有多惊艳也看不出它们有多傻冒。一句话，画面将是游戏版中最“平淡”的要素。

想到这才发现除了变形，这游戏理论上就是个鸭蛋，四大皆空。莫非这就是电影改编游戏的宿命？不过正如电影从刚公布人设时的骂声一片到现在滔滔江水般的溢美之辞一样，作为外行人的我们永远猜不透那些天才的导演和程序员们会带给我们怎样的“惊喜”。现在我们能做的，就是静静等待敢为《蜘蛛侠3》砸下3500万美金的A社在炎夏为我们Show出一群“真正”的变形金刚。



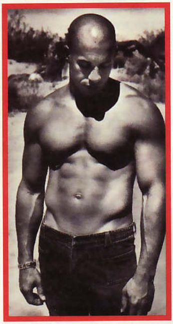
本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

MARCH TO GLORY

文 NOWE

金要纯金，体脂肪率要为零。
——《战国BASARA2》，本愿寺显如





中国特色

“MARCH TO GLORY”（光辉进军）是美国主旋律影片《300》（国内译为《斯巴达300勇士》）游戏版的副标题，因为这款PSP游戏包含了本文的两大主题——“Game”与“Fitness”——所以我就将其借来作为本文的标题。

《300》我只看了300秒，我指的是那段5分钟长的预告片。播放器的进度条还没跑到一半，我就意识到这部影片是不可能通过国内的电影审查的，因此我随即把注意力从剧情转移到了画面上来，反正等盗版DVD制作出来翻译完毕时，各式各样的剧情透露/评论/挑错/解析文早就已经铺满网站平媒了。

在看过一具具死尸、一条条断肢、一蓬蓬血雾、一张张面具、一面面圆盾和一件件披风之后，我脑海里印象最深的景象反倒不是这些，而是六百坨胸肌、一千两百条肱二头肌和二千四百块腹肌，当然还有三百条紧绷绷的黑色子弹头牌内裤。难怪有网友说：“这部电影打一开始就瞄准了三种人的钱包：基佬、同人女和健身爱好者。”

以前我一直把阿诺·施瓦辛格那种肌肉虬结青筋暴突的大只佬当作史前怪兽，等到他从政后皮松肉垂毛发散乱的新闻图片见诸报端以后，就觉得这位前健美冠军现在的体型还不如咱们小区的门岗老头儿呢，典型的“落毛凤凰不如鸡”。所以我这两年特迷布鲁斯·李，认为亚洲人的身材就应该像他那样，体形修长肌肉结实线条匀称。

我们都知道黄种人普遍比其他人种矮一截，同等粗细的肌纤维，搁欧美人身上倒没什么，可要是堆到亚洲人身上，那人就变成方的了。正如《鹿鼎记》里韦爵爷所言，“身高八尺，腰围也是八尺”，不就成擎天柱了吗？所以同样是动作电影明星，身高188cm的文·迪塞尔的胸肌就是要比183cm的基努·里维斯重两磅，而后者的臂围也比170cm的汤姆·克鲁斯粗一圈。

因此我无法想像一个中国籍男子顶着一身美国加利福尼亚州长级的肌肉会是什么模样，红烧狮子头OR爆浆濑尿牛丸？很多年以后，当横纹肌的弹性纤维被结缔组织所取代时，他将蜕变为何种生物？史莱姆？还是癞蛤蟆？一想到那般景象我就不寒而栗，进而对健身房墙上那些黑白猛男选择性失明，视线直奔他们肩侧怀中的比基尼暴乳美女而去。

男儿当自强

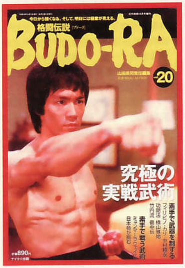
然则《300》的300秒宣传影像改变我的想法，我忽然觉得练出两块壮硕的胸肌和四条强健的肱二头肌也不错，蓄势待发，不怒而威，令宵小鼠辈闻风丧胆望而生畏。至于腹肌，我想除了郭少那种暴露狂，没有男人愿意整天把自己的肚脐眼Show出来供人观赏。王朔曾经说过，“网友分两种，一种是可以XX的，一种是不可以XX的”，肌肉也可以分两种，可目测的和不可目测的。胸肌和肱二头肌就属于前者，不管你穿的是衬衣还是汗衫，只要把袖子卷高点领口拉低些，这些肌肉或多或少都能露部分出来。而腹肌和背阔肌则是后者，毕竟在公众场合袒腹露背实在有碍观瞻。

从2007年4月7日到5月15日，我往邻县（区）的邻县跑了六七次，每次都要坐四五个小时的长途客车，而我这人又有个毛病，一上车就打瞌睡，哪怕邻座是位翘臀美女，所以我通常靠窗坐，钱包也放在内侧的裤袋里，与车壁仅有一布之隔，这样即使我梦会周公，也不用担心醒来以后发现裤袋上多了条刀缝。但是这招数防君子不防小人，遇到执刀硬抢的，我就没奈何了。还好我Lucky值比较高，卖了上万张D版碟还没被工商查过，光顾了两三千回路边摊也没拉过肚子，长途客车坐了十几年，也不曾有人把匕首搁在我颈动脉旁。

现居川南某市的著名游戏撰稿人兼军事爱好者兼政教处导师RK君每逢出远门，必在裤管内暗藏一把15cm长的三棱钢刺——这玩意儿造成的创口面积极大，不易止血缝合，还带三条放血槽，没练过“金钟罩·铁布衫·十三太保横练”这些外家硬功的要是在胸腹腰背等要害部位挨上一下，半条腿就已经跨进火葬场了。所以这玩意儿一出鞘，江湖阅历丰富的劫道强梁都不敢轻举妄动，敢于迎难而上的都是些没见过世面的愣头青小毛贼，胸腔中激荡着爱与正义的RK老师想必很乐意顺手清理这帮社会渣滓。

问题在于你我都是社会的模范市民，生在红旗下，长在花园中，连鸡都没宰过，更别说捅人了，所以在这种情况下，我认为威慑比实战更有效。甩掉外套，挽起衣袖，解开领扣，绷紧你的胸大肌和肱二头肌，反手攥紧套在腰后的21英寸美国原装ASP伸缩甩棍（就是《杀破狼》里甄子丹和吴京对打时用的那种棒子），沉腰屈膝屏神凝气：“哥们儿，小爷我可是练过的”，没准儿就能保得人财两全。实在镇不住场子，抽出战术警棍打得他筋断骨折哭爹喊娘，也比整个车厢都溅满鲜血要环保得多。

有道是“男儿志在四方”，可现如今走四方又不能光靠两条腿。飞机咱就不说了，敢在那上面舞枪弄棒的估计就没想过让其他乘客活着离机，除非他们遇到的是美国总统和前海军陆战队士官。至于高速列车和空调大巴，说实话，这些年数十位乘客被两三名歹徒劫财劫色的新闻报道我看得太多了，以至于读大学那会儿每学期返校前我外婆都要在我鞋底搞个暗袋，塞几张“伟大领袖”进去以便应急。现在回想起来，其实只要体格健壮，兼有棍棒防身，你不去挡人家财路，独善其身应该是没问题的。与其在大巴上命丧于乱刀之下，我宁愿猝死在电脑桌前。





糜粥和药

在300斯巴达猛男的刺激和现实需求的驱动下，我第二天去健身房时就给自己加了量。一上来就先在跑步机上慢跑五分钟热热身，擦把汗喝口水就趴到腿弯举器上练股二头肌，然后坐上腿曲伸器练股四头肌。大腿练完以后就是躯干，蝴蝶夹胸器练胸肌，T字拉背器练肩背。

大块的肌肉群搞定以后再换轻松些的项目：俯立臂曲伸、站姿双臂胸前屈肘下压、杠铃弯举、侧弯举和反握腕弯举。每项4组，每组15个，项与项之间以50个仰卧起坐作为调剂。作完力量训练上趟厕所洗把脸再捧着本《游戏·人》蹬40分钟脚踏车，最后以挥汗如雨震地如雷的5000米慢跑结束一天的锻炼。

就这样练了十来天，体重增加了1KG，体脂肪率减少了2%，我对这效果还是挺满意的。可健身教练却对我说其实没必要练得这么勤，因为肌肉轻微撕裂以后需要一两天的时间来超量修复，所以合理的健身方案是把腹肌以外的肌肉分成三组，每天练一组，三天一循环。而且我现阶段是以减脂为主，增肌为辅，就算练出了肌肉，也被脂肪覆盖了，效果不明显。

于是我只好边汗流浃背地蹬着脚踏车边以羡慕的眼光地看着诸位师兄在卧推凳上和拉力器前张牙舞爪耀武扬威。还好我早就知道健身塑体是个漫长的过程，打的就是持久战，减脂、增肌、塑形，三大战役，一个都不能少，所以当教练建议我增加有氧运动时间降低器械训练强度时，我也不是很沮丧——“人生如负重前行，欲速则不达”嘛。

2007年5月26傍晚我在健身房的更衣室跟一位医生闲聊。其间他问我每天跑多久，我答道：“五公里”。他瞟了我的肚子一眼，说：“差不多。”我还没来得及提醒他之前还要骑40分钟脚踏车，他就自顾自地说道：“我以前减肥时也是每天先跑十五分钟……”我捶了捶他那坚硬如铁的胸大肌，难以置信地问道：“你？减肥？”变形侠医咧嘴笑道：“我两年前七十多公斤，跟你现在差不多。”

耳闻此言，我顿觉眼前豁然开朗：两年，只要两年……NONONO，不是两年，我来这家健身房快满三个月了，而三个月前我身边这位猛男就已经是现在这副模样了，此消彼涨，也就是说再过一年半，我就能Cosplay《战神》里头的奎托斯了。Oh yeah，“前途是光明的，道路是曲折的”，看来这个并列句是时候调换一下顺序了。

穷则变，变则通，通则久

Hulk老哥那番话除了给予我鼓励之外，还再次验证了我的一则推论，即大多数人去健身房的初衷都是减脂瘦身，增肌塑形只是顺手牵羊。就拿我来说吧，在这家健身房里，我有五个熟人，一个是邻家玩伴，一个是初中学弟，一个是老爸同事的前女友，一个是PS2包机房的BOSS，一个是在包机房结识的玩友，连我在内，总共六个人，只有那位玩友是因为体重过轻才被他妈押到健身房来养膘增肌的，而其他人刚到这里时，体脂肪率都严重超标。

我的身体状况在这群人里其实是最糟糕的，在填写入会资料时，前台接待还以为我已年逾三旬了，害得我差点当场摆出“失意体前屈”(OTZ)的架势来。(三个月后，当新来的前台接待问我“你今年多大了？满二十岁没有？”时，我才从“欧吉桑”的阴影中挣脱出来。)更可悲的是，她并不是第一个高估我年龄的成年人，而这也正是我痛下决心“将减肥进行到底”的一大原因。

然而相貌仪表并不是问题的关键所在，人都说“郎才女貌”或“郎财女貌”，“郎貌女财”那是吃软饭的小白脸，历来为主流价值观所不齿。像微软系游戏主机的核心铁杆，他们就自称是“软组织(Microsoft)硬化(Hardcore)研究中心成员”，绝口不提“软饭”二字，当然这并不妨碍我在论战时指着他们鼻子大骂“你们这帮软饭”。我这人虽然对年龄和称谓很敏感，恨不得将生理时钟定格在十八岁那年，但是对容貌衣着的讲究其实远不如身边的朋友。真正令我寝食难安的说到底还是健康问题。

三个多月前的一天晚上，我突然从睡梦中惊醒，在寂静的夜里，只听得到猛烈的心跳声，以心脏为中心，一阵阵胀痛在胸腔内扩散开来。欲起身求诊，却四肢无力，我当时的想法很简单，就四个字，“吾命休矣”。也不知过了多久，心跳逐渐趋缓，疼痛随之消失，我待手脚恢复了气力，掀被离榻，坐到电脑前以先前的各种感受为关键词用搜索引擎查询了一番，才得知这种症状叫心悸，“常与平素体质虚弱、情志所伤、劳倦、汗出受邪等有关”。

我既以撰稿为生，自是终日坐在电脑电视前，虽无“白领”之名，却行“白领”之实，亦属亚健康人群，这体质想不虚弱也难，心悸也是在所难免的。倘若不想让这警钟变成丧钟，那我可得想法子赶紧跟这帮高血压、脂肪肝和糖尿病症候群划清界线。所以忙完手中事务，我就去健身房办了张季卡——电脑是工作必需，电视是主要娱乐，戒不了，断不掉，既然不能“节流”，那就只好尽力“开源”了。

Ghost in Shell

我在学生时代因游戏而结识的一帮狐朋狗友，在融入社会后，仅有一人还保持着标准体重。那位硕果仅存的Z君高中毕业以后就跑到陕北高原当了两年武警，复员回家以后又跑到广播电视局做外勤，每天骑着摩托车风里来雨里去，临睡前还要照以前的习惯各作50个仰卧起坐和伏地挺身。虽然他是《魔兽世界》的重度沉迷玩家，但在军营里摔打磨砺出来的钢筋铁骨并没有被点卡转换为赘肉油脂。说到这里我突然想起一位ID为Wubaba的网友，2004年时他还在我面前炫耀他的八块腹肌，可《魔兽世界》运营还不到一年，他的肚皮就和死上班族没什么两样了，只好扶正眼镜系紧领带从“鬼畜攻”转职为“腹黑受”。

同样是武警转业兼《WOW》FAN的吾友J君，在山东吃了两年生猛海鲜和烟台红富士，返乡后进了家垄断性国营企业，坐在宽敞明亮的写字间里，空调吹吹，鼠标点点，要是领导不在，还能抱着薄毯钻进值班室打个盹儿。逍遥日子过了三年五载，以前还能在渤海湾武装泅渡五公里的J君，现在只能泡在洗浴城的黄木桶里冒充川南名菜“水煮白肉”了。四月份“快乐男声”在成都搞海选，25岁“高龄”的时尚白领人老心不老，托演艺圈的熟人搞了两套行头想去碰碰运气，没想到紧身裤一提，他腰间的“救生圈”就原形毕露了，气得他嗷嗷大叫，试衣当晚就去办了张健身卡。

女同胞们喜欢把“失眠是美容的大敌”这句话挂在嘴边，这游戏又何尝不是健康的大敌？屏幕越来越大，靠垫越来越软，站卧蹲坐，悉听尊便；饿了有外卖套餐，渴了有提神饮料，困了有阔床高枕，累了有桑拿按摩，在这样舒适的环境下玩游戏，一天24小时还嫌不够用，恨不得搬到“精神与时间的房子”里，谁又愿意把时间用在打球游泳上？更别说骑车跑步了。这些年来，我们这帮人的拇指、食指和中指的老茧是越磨越厚，胸部、腰部和臀部的脂肪也越囤越多，以色列人是拿土地换和平，高瞻远瞩；我们则是拿健康换娱乐，饮鸩止渴。

其实我这篇文章就是写给那些以游戏为主要娱乐方式的脑力劳动者看的，蓝领阶层不用看，健身房那几百kcal的热量消耗对他们而言简直可以忽略不计。吾友C君，平生两大喜好，一是游戏，二是小说，回到家里不是坐着玩游戏就是躺在床上看书，可体脂肪率却跟专业运动员不相上下，原因很简单，人家跟Mario吃一碗饭的。而那些整天屁股不离凳的人们，上班用脑来工作，下班用脑来娱乐，那其他部位咋办？等到2029年换成义体吗？

也许有人会说，我们还有《Wii Sport》嘛，然则我必须指出，如果体感游戏真的能减肥，那Konami的跳舞毯和SCE的Eye Toy就不会销声匿迹这么多年，而健身房更不会遍布城乡，所谓的“游戏健身”，不过是游戏厂商自欺欺人的炒作噱头罢了。“《脑白金》补脑，《Wii Sport》减肥”，强身健脑，双管齐下，老任还真能忽悠。可要是谁真喝了他们的迷魂汤，那才是拿自己的身体开玩笑。反正我是宁可闷头狂蹬40分钟脚踏车，也懒得用正眼瞧一下那根有振动还会发出声响的白色棒子。



游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

最近"阳光有成计划"正式将"美术编辑"和"插画师"的培养纳入体系，想在这两方面有所发展的朋友这次算是找到组织了。别再犹豫了，马上发邮件到hr@ucg.com.cn报名吧！按照要求仔细填写好详细资料表后，你就有机会成为UCG美编军团的预备役部队。好了，广告时间结束。有部分读者来信反映近期"游风艺苑"刊登的纯原创稿件过多，建议增大同人作品的比例。鉴于此，本栏目将会酌情控制原创作品的数量。控制的方式，自然就是适当拔高原创稿件的采用标准。至于提高到何等程度？对自己实力有信心的兄弟不妨参考本期上海作者顾骁的这幅《龙骑士》。





南京・KAZUYA

好久不见的KAZUYA兄再次回归，本次出现在他笔下的是犹如战争之鬼的狂战士——津。至于作品的画风，作者似乎也实现了某种意义的回归——"厚重、昏暗、肃杀、血腥"再次成为作品在视觉表现上的关键词。而这也正是"《剑风传奇》系列"的杀戮世界中带给读者和玩家们的直观感受。

上海・顾骁

一幅构图、造型、配色、细节处理等各方面都有上乘表现的原创精品。为了让画面的所有细节都能趋于完美，作者花费了整整150个小时用于雕琢眼前这幅名为《龙骑士》的作品。看来在以扎实的基本功和纯熟的绘画技法作为保证的前提下，"慢工"果然能"出细活"啊！



上海・泡菜

在这个3D画面早已成为主流的年代，《奥丁领域》以其华丽唯美的2D风格给玩家留下了深刻的印象。与作品精美的原画相比，右边这幅同人作品稍显粗糙，但其亮点在于生动传神的人物表情刻画。此外，深色基调的色彩搭配也颇能反映原作的风格特色。





上海・K.LL

作为"《最终幻想》系列"在PS2平台上最成功的作品之一，《FF X》的影响力超乎想象，而作品所塑造的角色们也具有超顽强的生命力。这不，在作品推出将近6年后的今天，依然不断有大量相关画稿投来。其中不乏像左图这样的精品。因此尽管题材不新鲜，但也没有不拿出来跟大家分享的理由啊！

临海・BWMK2

也许之前作为封面女郎的亮相太过惊艳，在很多读者看来，红叶已然成为《光明之风》中最"萌"的mm，于是最近她的相关稿件数量急升。上面这张便是其中较有代表性的一幅。画中的红叶散发着楚楚动人的柔美气息，作者对原作画风的领悟较为深刻，假以时日，应该可以创作出几可乱真的"Tony风"养眼美图（笑）。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



动漫情报站 A.C.EXPRESS

动画 ANIME 话题STAFF加盟引争议《机动战士高达OO》10月进档



该来的还是要来，日本国民级TV动画《机动战士高达》自1979年的首作后经历了其发展的28个年头，如今终于迎来了系列第11部作品《机动战士高达OO》(读作“double 欧”)！距离前作《机动战士高达SEED DESTINY》完结近2年的本作，凭借新一代“平成高达”的身分毫无悬念地在最短时间内聚集起关注目光。

《机动战士高达OO》将接在4月新番《奔向地球》之后播出，进驻一年一度的最豪华10月档期。在以西元2307年的未来为舞台的本作中，隶属于私设武装组织“天人(Celestial Being)”的16岁少年刹那·F·清英搭乘着“高达Excia”，为灭绝战争而将世界作为对手去进行战斗……好了，例行介绍时间到此结束，俗话说无风不起浪，最近围绕该作引起的激烈讨论之声一浪高过一浪，显然跟以上内容并无多少关系，滋事的“风”乃是不久前公开的PV影像和STAFF名单。监督为执导了《钢之炼金术师》的水岛精二，对他高达迷们倒似乎还没多大意见，失望的心情主要来源于作品的设定问题。就目前的资料看来，对本作回归正统高达之路的期待已然化为泡影；PV，尽管只是短短的15秒，但火眼金睛的FANS还是凭那一闪而过的驾驶员身影认清了片子想再接再厉继续服务女性观众的意图。而随后公布的STAFF名单更进一步坚定了大家的判断——人物原案高河弓(应该还有人记得那部有名的《LOVELESS》吧？)，话说《机动战士高达OO》要跟《反叛的鲁鲁修》较劲已是明摆的事情，眼见《鲁鲁修》起用CLAMP担任人物原案，于是《OO》便找来了高河弓么？不过两者在偏暧昧系这一点上倒是很一致……担任系列构成·脚本的黑田洋介功力卓著，自《蜂蜜与四叶草》获得成功后，出现率明显增加，但鉴于其在4月新番《王牌投手 振臂高挥》中已经有了令人YY的表现，想不多留个心眼都不行。然之前的作为毕竟不可与这次背负的担子相提并论，黑田先生的压力估计还是挺大的。而顶顶重要的机设人选则为大河原邦男、海老川兼武和柳濑敬之，尤其第一位正是因高达系列而闻名的机设宗师，但如今的事实却是新高达机体受到FANS的普遍恶评……可以说目前大部分人对《OO》的初步印象已经跌至谷底，惟一的惊喜是旁白请来了古谷彻，但光这样似乎还是“瑜不掩瑕”啊。

不过私以为其实也不必太过悲观，在动画开播之前一切都还不能下定论，也许我们现在需要解决的就是心态问题，试着把要求放低一点，没准会有惊喜。当然，对高达死忠来说，在多少年前遗憾就已经不可磨灭地留下了，如今的关注只不过是本能使然。



揭示板

新作动画短消息

值得留意的后宫**《君吻 pure rouge》**：人气Galgame改编，能登麻美子担当的只条深月升级女主角！留意理由还有监督カサヰケンイチ(《蜂蜜与四叶草》、《交响情人梦》)；女仆与宅男的任性大作战**《机械女仆》**：不是所有女仆都那么温柔可人，不是所有男猪脚都那么废柴，在OVA的包装下，又一部邪恶闹剧诞生了；新房监修美少女叙情诗**《ef - a tale of memories.》**：被动画迷们誉为“原作粉碎机”的新房昭之，会将这部有新海诚和天门参与的高品质原作游戏鼓捣成什么样？妖怪学校的心跳生活**《吸血鬼与十字架》**：《月刊少年JUMP》停刊号封面特别题字祝贺动画化，最佳看点为美丽魅惑的吸血少女！低龄卖萌路线恶搞风**《守护甜心》**：PEACHI-PIT首次描绘的少女漫画TV动画化，画面与原作风格大不同！欢迎来到同人界**《同人Work》**：四格漫画再发威！看纯良少女如何一步步踏入漫画同人界的不归路；**《BLEACH》**剧场版第2弹12月公映：继去年首部剧场版成功上映后，第2弹蓄势待发火拼《NARUTO》和《ONE PIECE》！**《神枪少女》**制作续篇：消息来自MMV公司官网，LOLI控们有福了！

美国Xbox Live将推出动画下载

分居美国动画发行市场占有率第1 & 第3 的Funimation公司和Geneon Entertainment(USA)，将从6月12日开始向Xbox Live的影像下载服务提供日本动画节目内容。目前已知的作品包括《七武士》、《圣魔之血》、《甲贺忍法帖》、《神枪少女》、《Last Exile最终流放》、《岩窟王》和《鲁邦3世》等。

新闻 NEWS FANS的力量不容小觑 声优志愿少女猥亵事件遭抗议

上个月底爆出的ArtsVision社长松田咲实(58岁)猥亵16岁声优志愿少女事件，相信大多数朋友都已经有所耳闻。按理说复杂的演艺圈出现此类丑闻并不值得大惊小怪，但这种事在相对来说似乎应该没那么复杂的声优界(果然还是单纯美好的愿望么……)首度曝光却绝对非同小可，而且松田除AV社外还在关联声优事务所ImEnterprise和日本解说演技研究所担任社长，这一下就牵连到众多“声色俱佳”的知名女声优，如椎名碧流、中原麻衣、堀江由衣、植田佳奈等。消息传出后，舆论各界都炸开了锅，网络上更有不少人开始对各位女声优的窜红经历进行大胆YY，而这些声优的支持者们在担忧和愤慨之余，自然也免不了与妄加猜测者打上一番口水战。

该事件发生在去年12月，松田于今年4月被捕，5月28日事件被公开，6月1日ArtsVision等3社均关闭官方网站贴出致歉公告，表示已换人接替松田的社长职务，并称事件和旗下声优没有任何关系。然而这件事并未就此结束，不管是非黑白，声优们的个人形象受损都已是无法改变的事实。为了挽回偶像的声誉，6月2日正午时分，约十几名狂热的声优迷在东京涩谷代々木车站前集合，随后步行来到ArtsVision会社大门口进行集体抗议，并高举双臂大喊口号。问及抗议的动机，有人说不能容忍这样一个赋予自己梦想的职业惨遭亵渎，还有人表示这是对会社乃至业界的抗议。看来，真的FANS，只要是为了心中所爱，任何疯狂的举动都不在话下！



揭示板

《MACROSS》作曲家羽田健太郎病逝

创作涉及电视、电影、动画、游戏等多领域的日本著名钢琴家、作曲家羽田健太郎，因患肝癌于6月2日在东京去世，享年58岁。羽田先生为ACG迷最称道的作品有《超时空要塞MACROSS》主题歌及剧中音乐、《幻想水浒传音乐集》等。坂井泉水刚走不久，又一位音乐界巨子离去，啥都不想说了，只愿各位大大真的要好好保重自己。

结城比吕改名脱离原事务所

声优结城比吕于6月1日在其个人主页宣布，从即日起改名为“优希比吕”，并脱离原所属的贤PRO-DUCTION事务所。作出这么重大决定的原因，据本人称是将这视作一个转机，希望以崭新的精神面貌、按照自己的想法从事自由的个人活动。

漫画 COMIC 当少女遇见神秘青年 高屋奈月启动新连载《星之歌》



代表作《水果篮子》完结半年之后，高屋奈月终于回归，开始动笔绘画新作。在6月5日发售的《花与梦》(白泉社刊)第13号上，她推出了名为《星星在唱歌》的新连载。封面+卷首彩页+48页的大容量，并附赠精美文件夹，可见《花与梦》对该作的支持。不过作为高人气作品《水果篮子》之后的过渡性新作，《星之歌》在情节上并不会制造多少猎奇要素，从第1话来看也明显是纯少女向的恋爱故事，但想必应该会较《水》更注重人物刻画和心理描写。

咲夜是一个喜欢仰望星空的女孩子，每当有什么不开心，只要仰望夜空，忽闪的星星就像在唱着歌为自己打气一般。和堂哥·奏同住——其实她是在被父亲丢弃、走投无路的情况下和奏相遇而开始一同生活的。但奏每天都窝在家不出去工作，周围人对他的评价都很差。然而咲夜对此却不以为然，坚信奏只是“在休息”而已。对她来说，正因为奏的存在才有了今天的她。

咲夜生日那天晚上打工完回到家，惊喜地发现奏竟和其朋友一起为她庆祝生日。这个英俊青年名叫千裕，浑身散发着一股神秘的气质，咲夜为奏能交到朋友感到由衷的高兴，于是欣然接受了他的祝福。深夜，千寻起身告辞，在送他出去的路上，咲夜惊讶地得知千裕居然知道她喜欢一边看星星一边给自己打气的习惯。

到了第2天，更不得了的事情发生了。原来奏以为千裕是咲夜的男朋友，而咲夜却说心想他是奏的朋友……于是，这个叫千裕的家伙到底是什么人啊？

揭示板

图书大奖《瞬化成风》漫画化

荣获2007年日本图书大奖的青春小说《瞬化成风》将于6月20日发售的《周刊少年MAGAZINE SPECIAL》第7号(讲谈社刊)连载漫画版，由4月新番《OVER DRIVE》漫画原作者安田刚士执笔。《瞬化成风》是第28届吉川英治文学新人奖获得者佐藤多佳子的三部曲小说，和《OVER DRIVE》同属运动题材，描写几名高中生参加400米接力赛的奋斗史，被日本全国书店评选为本年度“最想销售的书”第一位。

安倍吉俊推出画集《垓层宫》

曾为《lain》、《灰羽联盟》、《基诺之旅》等动画担当人设的插画家安倍吉俊，将在7月下旬发售展现其出道以来创作轨迹的集大成画集《垓层宫》。贯穿整本画集的主题为“少女们”，内容则将从他在动画、漫画、小说、同人插画领域的作品中精心挑选。

ACG互联 迪士尼/皮克斯动画电影《小鼠大厨》游戏迅速三连发



即将于6月29日公映的动画电影大作《小鼠大厨》(在日本则是7月28日公映)，已决定在8月2日同步发售面向NDS、PS2及Wii三台主机开发的同名动作游戏！

这部有趣的影片讲述了一只梦想成为顶级大厨师的小老鼠Remy，因偶然的机会从法国乡村举家搬迁到巴黎的下水道生活。令他狂喜的是，新家的上方正是他仰慕已久的大厨Auguste Gusteau掌勺的法国顶级餐厅。就这样，他和餐厅里的迷糊见习厨师相遇了。契机源于一锅汤，一人一鼠于是决定友好协作，成为巴黎第一的厨师！

游戏将遵循影片中的故事模式，从小老鼠Remy的视角出发，展现Remy通过老鼠特有的味觉探知器发现美味食材、努力达成一流厨师目标的奋斗历程。其中Wii版和PS2版备有丰富的迷你小游戏，如番茄剥皮、蛋糕制作、点心王国等，而Wii版还收录了众多独家小游戏；NDS版则是可供4人同时游戏的料理对决战，玩家需朝麦克风吹气防止菜变糊，用触控笔切菜，整个过程貌似会很忙碌呢。



游戏信息	
厂商	ASBO Studio
机种	DS/PS2/Wii
发售日	2007年8月2日
类型	A·AVG

读编往来

邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn

通信地址

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜
插画：星仔



★这期开始将会开始《怪物猎人》官方小说的连载。可能有些读者会想，这个游戏也有剧情吗？老实说我们一开始也是这么想的，不过在看过小说之后发现自己错了。这部小说的可看性很高，不愧是在日本获得了满分书评的作品。该小说预计三期连载完结，全文没有做任何删节，请大家捧场！以后我们也会继续为大家献上各种精彩的小说！

★伴随高考的来临，特别抽空看了一些关于高考的短片，再次回味高考真是百感交集，怀念其曾经一同奋斗的“战友”，熟悉的历史题，还有高中痛并快乐着的生活，愿我们的读者都能敲开心仪高校的大门！

★《生化危机4》Wii版又一次掀起了编辑部的生化热潮，连续数日大电视周围都围满了生化FANS，直到完成5星佣兵模式，听到某人大喊：“用Wii打生化果然简单了点。”

★由于众编辑的不懈努力，我们的编辑部终于从26层掉到了4层，可别小看这22层的差距，这就意味着每天可以多睡5分钟，每天少在电梯被人搭讪询问PSP至少1次，每月可以少迟到至少30人次，不过多了无数双鄙视的目光——4层也搭电梯，存心让我们26层的迟到嘛！

编辑部 近期IN流行游戏 What's IN?

最奇妙的游戏

《铁拳》(10人)

最近流行用木头人对战，很多时候知道自己用的是谁时，便已是死期。

——纱迦总能让木头人变成自己会用的角色，对于这一点有人认为是人品，有人认为是秘技，暂无定论。

最能锻炼人耐性的游戏

《怪物猎人 携带版2nd》(8人)

辛辛苦苦几十年，一夜回到解放前。

——因游戏记录随小P一同丢失而重头开始猎人征途的D·S泪诉

适合广大擅长绘画者的游戏

《极限竞速2》(5人)

我恨我自己不是学美术的啊！

——看着别人帅气的涂装赛车只能流口水的ACE飞行员

这其实是一款画图游戏。

——沉迷于车辆涂装的多边形

有人欢喜有人忧的游戏

《生化危机4》wii版(8人)

玩了Wii版才知道，里昂的枪法变好了。

——编辑部内所有人的普遍心声

我想用传统手柄加圆圈形准星，为啥C社连这点小小的心愿也不满足哩？

——除狙击枪外枪法如神的纱迦

本期最有创造力的读者

江苏 周佳明：下面给你们展示一下我为SONY设计的标志吧！这个标志是由SONY四个大写英文字母所构成，里面的“SO”像是被弓箭射出去的果实，果实象征了才华，而弓箭则象征快而精准。倒写的“N”在顶端则说明了索尼以无数的玩家为己任，而且“N”好像一根树枝与“Y”这个树桩紧紧结合，“Y”又好像一个正在汲取养分的树根，为果实而努力。整个图案好像一棵果树正在长大着，同时这个图案还可看成是一个小女孩的脸，小女孩代表和平、可爱与亲和力，现在SONY最缺的就是亲和力，有了亲和力那什么都能成功，以上便是全部的设计理念。

P.S.这个设计是在上课时突然想到，于是便画在了纸上，再用白颜料修饰，最后剪下贴在信纸上的。



游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第126～129期、总第132期、总第133期、总第136期、总第139期、总第155期、总第160期、总第161期、总第164～169期、总第173期、176～180期，定价：9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第162·163期、总第171·172期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

读编猜猜看



■大家来看看原形的神采吧。

答案揭晓！在178期里出现的一堆奇怪物体到底是什么？

读者来信中，有读者称其为“块魂里的不明生物”、“乐克乐克”、“史莱姆”等等，还有诸多小编自己想破脑袋也想不出的答案，当然，虽然不多，也有一些读者猜中了答案，现在就让我们来告诉大家最后的结果是什么——它就是《噗呦噗呦》。

游戏情侣

上海 NANA：其实这次鼓起勇气写信给你们，是因为发现了179期小编寄语中胜负师那张结婚照，不仅你要假公济私，我也要。我和男朋友也是一路看UCG走过来的。我们还在大学的时候，就是你一期我一期的互相买来看。他每次都很欣喜的到我班上来找我，说：“你猜我给你带什么了。”我说：“UCG～”（怎么感觉在打广告啊……）

玛娜注：看到你们对UCG的支持，我们也很开心，希望UCG也能继续伴随你们的爱情一路走下去，下次记得在信里附上照片哦。

本期最奢侈读者

北京　王宗琦：最暴殄天物奖应该给我的朋友，他来我家，用50英寸的液晶电视，精英版Xbox360，5.1声道环绕音箱，正版《山脊赛车6》玩《吃豆人》！

（编注：这是炫耀帖……）

恶搞成风

有读者近日向我们投诉，“读编往来”恶搞题目太多，还举出无数活生生的事例证明读者来信只要恶搞就能登台，而且明目张胆的恶搞也就算了，还有不少暗藏杀机，比如北京读者"李昂"（别告诉我你不知道里昂），南京读者“马赛克”（怎么会有人姓马叫赛克啊）……看来要上“读编”，首先要起个好名字！

玛娜注：你不说我还真没注意到。不过看在你具有如此锐利的眼光的份上，我就告诉你一个众人皆知的秘密－－马赛克是指此读者姓名不便公布之意。

在那没有掌机的日子里



◀程仲：这张图是我班一男生上课时的YY，名曰：在那没有掌机的日子里。

精美周边也辛酸

河北 陈洋洋：虽说一直没中奖，但现在我才感觉：还不如送巧克力呢！送精美周边，却害我……话说那天天气晴朗，太阳大叔拽着自己的“光布”下到山的那一边，我悠闲地翻着177期UCG，准备将未看完的《最终幻想XII 亡灵之翼》终结，刚看两行，此书被夺，对方乃一女子，我也不能说什么，可是，事件就这样发生……

一下课，那位抢了我UCG的女生就要我写信，我大惑，结果那位指着UCG上那幅“ACG精美周边”的插图开始“炮轰”我，要我一定写信，一封不行两封，写到送周边为止，还要我自备信封，自己找信纸，自己买邮票，说白了就是我写信，拿了奖是她的。我坚决不从，她开始威胁我，恐吓我，最后我彻底崩溃，含泪提笔写了这段辛酸，只希望小编们能让我上榜，让我安安心心踏踏实实地继续努力用功……

UCG强迫症

云南 王潇：我要向你们进行一个投诉，以后少写一些八杆子打不着的东西，否则后患无穷。我有一个朋友，就是因为看了UCG的攻略后跑去玩《逆转裁判4》，结果他这两天极为不正常，见到我就说“我要吃西瓜”，我一听就明白了，这不是176期87页下面写的：“管你叫的是‘巴嘎’、‘亚美蝶’还是‘我要吃西瓜’……”造成的影响吗？于是我就对了一句“巴嘎”，另一个同为UCG读者的朋友只得对一句“亚美蝶”……如此反复几遍直至回家。如此之无聊，都是你们害的，我都被弄的神经失常了！

游戏·人　邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第21～23辑，定价14元；《游戏光环DVD》第1、3、4辑，定价9.8元；《游戏光环DVD》第9～11辑，第14～18辑，定价12元；《游戏光环DVD》第20、21、25辑，定价8.8元。《游小说》第3辑，定价9.8元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

《FFIII》版多边形

这张画赢得了编辑部众多小编的一致称赞，作者将多边形“萌”的一面表现得淋漓尽致。

作者：广东 无常量



动漫游工作室　邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《变形金刚漫画版第一代vol.3》，定价24元；《最终幻想 二十周年珍藏画集》，定价28元；《王国之心 光与暗之书》，定价25元；《翼 编年史 幻彩绘本》，定价28元；《反叛的鲁鲁修 黑之皇子》，定价24元；《传说无限2 传说系列全书》，定价28元；《战神II 封神画集》，定价28元；《变形金刚漫画版第一代vol.1》，定价24元；《DOA幻彩绘本2 绚》，定价28元；《DOA幻彩绘本2 媚》，定价28元；《龙珠 世界全书》，定价22元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价19.8元；《天籁传说》，定价22元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳之奥义》，定价24元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《高达SEED完全事典 》，定价28元。《模魂志》第5期、第7期、第8期、第9期、第10期，定价12元。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游（ACG）读者服务部（收）

邮政编码： 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931－8663118。Email：acg@vip.163.com



“我只不过少买了一期的《少年JUMP》，孙悟空就结婚了……”

“我只是备考了一年没看UCG，就多出了几个不认识的小编……”

火星人！让我们来拯救你！

——献给广大刚经历完高考的考生

考生们，高考的这一年来你们辛苦了，大家都憋坏了吧，对风起云涌的游戏界完全一抹黑了吧，PS3和Wii都分不清了吧，火星了吧，没关系，让我们来告诉你，这过去的一年里都发生了什么！（注：想看正经严肃和全面的新闻？那还是去翻前几期的杂志吧！）

2006最大花边新闻： 2006年8月，“《死或生》系列”开发负责人板垣伴信被同社一据称酷似人气女优矢部美穗的女性社员以性骚扰的名义投诉——这并不是什么大新闻，但是在读者来信的反馈中，这却是个读者都切实关心的新闻。

最像愚人节玩笑的新闻： 马里奥与索尼克两个死对头终于决定相聚奥运，游戏《马里奥与索尼克 相聚奥运》对应平台为Wii和NDS，将由世嘉和任天堂联合发行——这个不是D·S出品的愚人节特企，它是真的！

今天你无双了没有： 继《无双大蛇》推出之后，光荣以“没有什么游戏不能无双”和“只要有三个人就可以无双”成为了玩家恶搞的对象，其中有一副“天线无双”的恶搞图尤为令人喝彩。



游戏暴力案： 由美国弗吉尼亚理工大学发生的枪击案引发了媒体对同类事件的探讨之路，其中，因为索要一台Xbox未果而杀死一家六口的“Xbox灭门案”登上了编辑部惊悚榜榜首。

艾达王与李昂的征婚启事： 这是一篇在网络上流传很广的帖子，其内容为“我老婆今天生了个女儿，我给她取名王爱达，因为本人特别喜爱《生化危机4》这游戏，特别喜爱ADA。要是有跟我一样喜欢《生化危机4》的李姓男士今天也有男孩子出世，并给自己的孩子取名李昂，请联系我。可以的话为我们2个孩子定个口头婚约，相约20年后，结为亲家。”不管这是一场恶搞还是玩笑，已经有相当一部份曾经为了游戏和父母争吵的玩家踏上为人父母的道路。我们将会用什么样的方式对待另一个自己，这个问题第一次如此接近和趋向现实。

Q&A

贵阳 黄皇：不知你们那有没有像网吧一样的TV Game店，我们这有，我经常出没于此(不是自己买不起，是家人的禁止)在这里打一款神作，譬如《战神Ⅱ》打得好，有许多人围观，不停对你称赞，那种感觉真好，在家里还不会有这种感受。

说起TV Game店的话，众小编们应该很久都没有光顾过了，不过编辑部一角处放置了数台大电视和主机，还有沙发若干，每天中午午休的时候就有一群小编聚集于此，有玩游戏的，有围观的，有说笑话的，和TV Game店有异曲同工之妙。



上海 EVA01：这次的MINI DVD里，除了几款次世代游戏大作的影像以及《生化4》和《应援团2》的极限演示，就连旁白解说都给我留下了非常深的印象。这次多边形和胜负师分别露了面和手，多边形看上去为我们玩家消得日渐憔悴，连发线都在后退。而胜负师的手看上去白白嫩嫩，在家一定很少帮胜嫂作家务。『胜嫂语录读者设计版』："别洗碗了，快去把那篇视频演示做完了，读者都在等。"次世代大战才刚刚开始，各位小编在努力工作之余，一定要注意身体，在以后的"游海生涯"中为我们读者和玩家点亮一盏盏指路明灯！

本以为是那段片子没有拍好，没想到读者是这么认为的。我们明白了！看来以后小编们都应该打扮得人不像人、鬼不像鬼地出镜，这样便定会赢得大量好评啊！

ada_0000：你好，我想买《游戏机实用技术》2006年的合订本。

抱歉，我们从来没有推出过合订本，至于说原因嘛，你算算账就知道了：9.8×24=……

胡韦鑫：我想在"游戏进行时"上看到《塞尔达传说 幻影沙漏》的有关内容。

没问题！不过像《塞尔达传说》这种关注作品，肯定是直接上攻略研究了。等攻略研究完结之后，如果还有发现的话就上"游戏进行时"。这里也希望大家来信将自己想在"游戏进行时"里看到的内容提出来，不用拘泥于一线大作，只要是你感兴趣的游戏，不管多么偏门都可以哦。

山东 吴浩南：严重抗议众小编对掌机的BS行为，经常会看到诸如"掌机游戏能做成这样已经很不容易"之类的字眼，我可是还在玩GB的人啊！

画面其实并不重要，我没事还经常玩SFC游戏呢。不过想想编辑部里的数台次世代主机，其实大家都是被惯坏的啊！

上海 孙长安：本人一直很喜欢"读编往来"，因为有"JIAJIA"(纱迦GG'以下同')和MAMANANA。卖给你们笑话两则(钱就不要了给我个PSP吧)。乐死你们，爱乐不乐不乐拉倒，不乐凭啥说是我不让你们乐地呢？有收据吗？发票呢？信誉卡呢？那你啥都没有凭啥说是我不让你笑呢？

No.1 最近结婚成风，小弟由此想到编辑部内雨滴MM要结婚(众男编狂哭)，唯MAMANANA无限羡慕状。JIAJIA为打击MAMANANA说道："不用这样吧？现在结婚很容易的，拿身份证交九块钱就给办。"MAMANANA大惊："那岂不是随便两个人就能结婚？"JIAJIA添油加醋："对啊，而且还不强制婚检！"MAMANANA遂喜(可爱吃呆状)："那我到马路上随便拉个男人来就可以说'我们结婚吧！'"JIAJIA遂倒。

No.2 话说胜负师在杂志上说要健身之后，有一天他去参加招聘，坐在椅子上时后面一个人发话了："请往旁边让一下，挡着手机信号了！"

实话告诉你，老编很久以前就发话说，如果有哪个编辑在职期间结婚的话，就将赠送倍于小编当月工资的钱作为彩金。当时就有编辑寻思是否要找女编来个假结婚，等彩金到手之后立刻离婚，然后再结、再离！如此反复，即成富翁矣！这结局嘛，我想就不用多说了……

你们当这是无限结婚刷钱秘技……太邪恶了。



耀江：我看"游术"是第一人，小编想送掌机给我的话请送NDSL。PSP我已入手一台，不用送了(狂笑)。

这便是传说中在英国拍卖会上加出数千英镑高价的《游戏机实用技术》创刊号，据说只要拥有它便能获得攻击、防御+200，幸运值+50的效果哦！

所罗门的信长：各位小编(尤其是ACE)，今天看完里昂的黑色日记的影象后，与同学争论那里的音乐到底是不是在动物世界中出现过，而且已经到达关系到在寝室内部的荣誉的问题了！务必请告诉我！拜托了！

那首歌确实是早年CCTV《动物世界》栏目的主题旋律《We Stay》，选自1992年发行的专辑《The Arctic Circle》，它介于轻音乐和New Age Music之间，其中运用了多种乐器，糅合了具有强烈自然气息的流行音乐风味，音律流畅，动感十足，就是现在听起来也感觉相当时髦……好，你现在可以引用官方解释向同学炫耀了。

小贴士



曾为UCG绘制封面的封面画师口袋巧克力最近出了个人单行本《1区212》，是一本描述五个奇妙男女在都市的合租生活的四格漫画集，有兴趣的朋友不妨关注一下。

最深奥的来信

距离上期杂志发售已经有一个多星期了，下期再过几天就要发售了，唉，我为什么又要在这时才动笔呢？难道，难道回信已在不知不觉中由爱变为了一种负担？怎么会这样？那我还要不要继续写呢？我又一次陷入了沉思之中……忽然，我在冥冥之中看到了一床没叠的被子、一盆没洗的衣袜、一打待穿的游戏，这使我顿悟——这是关于人类劣根性的问题。劣根性每个人都有，只不过可能我的比较大一些，所以比较懒罢了。至此，真相大白，我也可以继续安心地写给上期"互动信箱"的信了。

——广西柳州 陈嘉

掌机王SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61、62、63、64、65辑，定价8.8元；《NDS专辑》Vol.2，定价25.00元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-4867606。Email：pgking@263.net。

Q&A

北京 王宗琦：那天，我手握10元钱，站在风雨中，想："是支持出租车公司，还是支持UCG？"这是个问题，这是一个不需回答的问题——当然买UCG啦！我在雨中狂奔，全身淋湿，可回家一看，邪魔天使居然在《信赖铃音 肖邦之梦》中把光影影响战斗力中的"可以有三人上场"打成了"商场"，太对不起我的10元钱了！

对你的高度自觉性表示赞赏！我们下期将让小邪来做攻略赔罪，敬请期待！

张也：对玛娜提出建议，关于吃方便面的事情，其实一包就可以饱了。先吃面饼，不要细嚼，吃完后喝300ML以上的热水，这样面会在胃里膨胀，很快就饱了，或者外面有那种1RMB~5毛的香脆面，也可以这样吃。至于学校食堂，其实大多食堂配备有免费的汤和白饭，完全可以吃饱，有些还配有咸菜，十分人性化。

陆俊杰：前两个月入手了一台PS2（落伍？），前天又入手了台PSP，也算是跟上了点时代的潮流。就是本来小康的生活，一下子回到了解放前。每天一包泡面四个馒头，玛娜介绍的方法还挺不错，即省了钱，又减了肥，不然我这奔200的体重，再下去非把床给压坏了。

突然间我产生了一种负罪的感觉……大家挑战极限省钱大法可以，但是也要注意身体健康啊。

广州 NEVER wak-up!!：最近将《应援团》1、2代的全部歌曲下载了，听后感动到无语orz！不知众编们是否有同感？另外，我的NDSL也跟雨滴MM一样有偏屏问题，好不容易用两天时间把激烈应援通关。但面对点击准度要求极高的华丽应援，我投降了，玩到《MONKEY MAGIC》已经是无能为力了。请问雨滴MM是否能克服此巨大困难，是如何克服的？

这需要经过长期的锻炼，以达到人机合一，看机不是机的境界，一两句话是说不清的。其实，你还算比较勤快的呢，由于某些OOXX的琐事，最近《应援团2》玩得不多，无限次数地抽我吧……

胡鑫玮：我最喜欢"读编往来"这样的交流栏目！假如我是UCG小编的话，我会多写点编辑部的趣人趣事。

其实我也很想多爆一些料给大家，如果大家有什么想知道的可以写信来问，我一定知无不言，言无不尽……（Cos纱迦）不过，实情是这样的，爆一点点料不难，难的是有计划，有组织的长时间连续爆料，目前我们的爆料报第四期正在策划中，大家有什么好提议可以写信给"读编往来"。

沈阳 王云鹏：看了"读编往来"中ACE飞行员抱怨后我很想安慰他，其实事物都是物以稀为贵的，如果编辑部里除了ACE飞行员都是女编的话（又或者ACE飞行员是女编的话），那你在读者中的地位就不一样了。

看了半天，原来您说的是UCG第178期那起"争风吃醋"的话题。其实我蛮能理解广大年青读者那份纯真的感情。其实我也是一样，虽然现在年纪已经不小了，但偶尔还会回忆起初中教我英语的美女老师，当时她也才22岁……还是不说了。

endfinlast："读编往来"的版式可以多留心，尽量美化，比如根据季节来确定版式的颜色之类的，这样一年下来，一直都能感受到四季的气息和时光的辗转，背景什么的都可以朝这方面考虑一下嘛。

不知道大家有没有注意到，其实"自由谈"就是按照一年四季的转变来改变背景颜色和题头图的，虽然因为某些原因，它已经停留在秋天很久很久了……

江苏 戴仕：我希望中奖，不然我将会摧残祖国的幼苗、游戏未来的接班人（本人是小学教师）。

实话说我们经常收到各种声称"不中奖宁可死"、"不中奖就诅咒你们电脑硬盘死光光"的来信，在这些来信的轰炸下已经对各种威胁渐渐产生免疫作用，但是这个威胁实在是太邪恶了。所以在这里，我要履行一个公民应尽的保护祖国花朵的义务告诉大家，其实我们也很无奈呀，因为抽奖压根就不是我们抽……



运气最好的读者

广东 徐国威：昨晚，靠近我们学校的村子举办佛诞活动，每晚敲锣打鼓，舞龙摆狮，单字一个"吵"。我打算在他们举行佛诞活动的时候看一下UCG，当我翻到中奖名单的时候，居然发现我的名字在其中出现，太不可思议啦。兴奋中的我把这个好消息告诉室友，他们也为我欢呼。恰逢此时，窗外响起"砰砰"声，天空闪耀出耀目的焰光（室友们在此时不单单看烟花那么简单，还谈起这些烟花的化学成分，大谈焰色反应……我们是读化学的，看来他们读书读傻了）。



最让人纳闷的现象

广东省 马赛克：玩Will真的能减肥吗？不知道小编们的健身效果怎么样，可以和读者交流交流嘛。

编注：最近收到读者来信写到Wii的时候经常出现"Will"的字样，让小编们非常不解……错误居然可以错的这么统一。

本期最邪恶的读者

广西 范敏：看到胜负师"说得"《掌机王SP》小编，把《应援团2》标题中的"战斗"译为"奋斗"好像很得意，其实我告诉你，胜哥你被《掌机王SP》小编给忽悠了。我看了最新的《掌机王SP》，译为《燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2》。要是胜哥因为《掌机王SP》小编的译名不统一要与他们动手的话，请把过程拍下来放到MiniDVD中起名为"战斗"与"奋斗"引发的血案，很有看头的。



小编寄语

Editor's BBS

努力工作，拼命玩！



▲就像中国男子国家足球队总是让我们一次又一次的失望透顶一样，国奥队和青年队的小将们总是能够带给我们惊喜，让我们看到希望，虽然进入国家队后这些超白金们依然会变成"糙白金"。我们在土伦杯的战绩一向不错，这次历史性地打入决赛的表现，作为球迷这样的成绩我们应该满意。不过足协对待土伦杯的参赛态度却值得商榷，这项杯赛一直都是各国锻炼青年队伍的机会，而这次我们却派出了国奥班底的队伍出战，不过也难怪，足协不都是这样为了短期的成绩而不惜代价的吗？

▲春季日剧临近尾声，现在已经盯上夏季档的《偷偷爱着你》和《峰壁双姝传》了……



Ⅰ5月31日，受《游小说》大当家暗星的邀请，我与胜嫂参加了"游小说农场自费一日游"。活动内容包括看机器挤牛奶、品尝鲜奶、摸鱼、滑草、打野战、射箭、骑马等等。打野战当然最为刺激，只是没想到那气枪的威力不小，被命中身上就会紫一块。我虽然身上没被打中，但被爆了头，还好有头盔保护，不然估计得打120急救了。带着头盔只能听到自己呼吸的声音，那种感觉真的很棒。

Ⅱ远离电脑与办公桌的田原生活对于都市显得异常奢侈，缺少运动又抽不出时间运动既是矛盾，也是借口。我现在采用的方法是在家看动画时边看边做一些原地的活动，如高抬腿、扩胸之类的。因为精力被分散了，所以不会觉得特别累。看两集动画，就等于运动了40分钟，不管科不科学，我觉得这个土办法多多少少会有点儿用。

Ⅲ这期只玩了两个游戏，《铁拳5 DR》还有《应援团2》。NDSL的保护膜竟然被磨出一个洞，《应援团》的毁屏威力果然名不虚传。

Ⅳ[胜嫂语录180]胜嫂在吃海苔的时候忘记撕开包装袋就往嘴里送，我笑话她说："看你馋的，连塑料袋都不放过。"胜嫂脱口而出："我环保。"



▲胜嫂对滑草似乎很感兴趣，只是滑草靴对她来说有点太重了。



跟一刀去书城，四楼看到一个穿着洋装搭配白色丝袜的皮肤娇嫩的小罗莉，正目不转睛地阅读郭敬明老师的名著《悲伤逆流成河》，长江文艺出版社2007年5月第一版。这部著作我一直想要阅读，却一直没下决心。那罗莉专注的目光吸引了我。她正在看第104页，我只扫到两三行文字，描写一个医生正在给一个少女堕胎，说麻醉要多加200RMB，不麻醉的话忍一忍也就过去了。我正惊诧于郭老师那些针筒、钳子、镊子、手术刀之类的细节描写，那罗莉已经合上书到二楼付账去了。郭老师这部著作定价24元，比王小波的《黄金时代》还贵，其实现在的孩子们阅读能力和购买力都挺强的，我要游说我们的总BOSS，把《游戏机实用技术》改作《恋爱保健实用技术》来出，想必能赚个盆满钵满。





▲ 大叔的MTV每次都那么诡异……

※ 某日和小邪讨论时下热火朝天的好男和快男，对番茄台和芒果台这种虐身虐心的长期后妈行为均表示愤慨。你看看台上那些苦得稀里哗啦的小男生和台下嘶声尖叫的小女生是多么地可怜呐，再看看天涯上为此饱受身心摧残的保安大哥是多么地无奈！为啥你们还要把这种后妈行为一而再、再而三地演下去咧？不厚道啊不厚道！

※ 激萌的平泽进大叔终于又出了一张OST(DVD《PAPURIKA》的原声音乐集)。但是我说大叔啊，为啥您的MTV每次都要把自己弄得像个僵尸样地唱歌咧？明明音乐那么动感，画面却那么地诡异啊诡异！

※ 最后强烈抗议House大叔辞退Chase的后妈行为，我不要等《豪斯医生》第四季出来的时候看孤零零的光杆大叔啊，除了Wilson和Cuddy外，我还要Foreman、Carmaron和Chase啊！





★《指环王》三部曲加长版重温中，每天晚上回家都要看一个小时，声音开得震天响，爽！

★十几天前得知中学时代校花(暗恋对象之一*^_^*)结婚的消息(据说现在胖了不少，估计算不上美女了，欣慰——！)，上个星期得知大学同宿舍同学领了结婚证的消息，2天前得知初恋女友即将订婚的消息……几年没联系的朋友，给我发短信的第一句话是："你小子到底结婚没有？"结婚这种活动在今年果然是十分流行！

★天气：无休止的闷热与随时随地的暴雨倾盆交相辉映；家里：煤气灶打不了火、空调不制冷、蟑螂满地跑，连晒几件衣服都一股霉味；编辑部里：网络每分钟都有掉线的可能；其他：房价暴涨、房租暴涨、连快餐、水果、猪肉的价格也在跟着涨……世界末日快到了，大家快回火星吧！



★最近被朋友拖去参加了一次音乐会。在音乐会上现场听钢琴家演奏钢琴真的是让人如醉如痴，钢琴真不愧是乐器之王！不过这票价还是吓了我一跳，我难得附庸风雅一回也就忍了。记得上次参加的音乐会是女子十二乐坊，票是用我多年的全球通积分换来的，所以当时没有什么感觉就是了……

★本月最期待的游戏：14号，《信赖铃音 肖邦之梦》；21号，《SIMOUN 异蔷薇战争》；28号，《超级机器人大战 原创世纪合集》。大家看到这本杂志的时候，估计我的《信赖铃音 肖邦之梦》已经要通关了吧？哈哈哈哈……

★最近最想玩的游戏：X360《加勒比海盗 世界尽头》欧版、X360《灵弹魔女》美版&欧版、X360《战国无双2 帝国》美版&欧版、X360《真·三国无双4 帝国》美版&欧版。(众编曰：真不愧是成就犯！)



★惊闻广东东莞有着高22米、宽28米、总面积达616平方米巨大银幕，并引进多部国外大片的IMAX版上映，实在令人心痒难耐。如果有《变形金刚》的话，届时是一定要去捧场的！

◀送我游戏的朋友，请原谅偶把你的地址弄丢了……

本期主题：横竖都是问题

1.最近听到一个新名词，叫做“Wii症候群”，起因是玩家《Wii Sports》的网球游戏打得太多太久最后导致肩膀酸疼难耐，其诊断方式为服用消炎镇痛药一周，同时停止Wii游戏一周。联想起很久之前因为不断按手柄上的按键导致大拇指劳损的“任天堂综合症”，只能让人感慨，做宅难，做死胖子难，做一个喜欢运动发誓减肥的宅也难。

2.作为一个对剧透深恶痛绝的人，在一部自己喜欢、别人也喜欢的大片上映的那几天，为了排除一切外部有意或无意造成的剧透现象，简直痛苦得有如打了几城池攻防战——特别是在编辑部这样个爱好比较容易产生交集的地方。经历了上个月《蜘蛛侠3》和最近的《加勒比海盗3》的联合轰炸之后，我已经锻炼出了一听到相关字眼立刻排除一切杂念充耳不闻的能力，连别人在我面前放《加勒比海盗3》的枪版都可以心无旁贷，这一切努力就都是为了之后可以不受任何干扰享受电影的魅力！但是，同时好像我也失去了和他人交流剧情的乐趣……—_—b，鱼和熊掌果然不能兼得。

3.最近最期待的电影：《蓝莓之夜》、《呼吸》以及《刑房》。





★趁着《星际2》的公布，16又找出了当年的《星际》怀怀旧，不知道要等到什么时候才能体验到新一轮人神虫三族的战争。

★《GGXX AC》素质不错，就是角色招式变化过大让人很难一下子适应，这几天16更最多的是在网上寻找对战影像，看看别人对这些变化是怎样理解和运用的。

★最近以游戏为题材改编的动画出了几个，其中《鬼泣》和《仙乐传说》的素质非常不错。TV版动画《鬼泣》走的是原创路线，大家明夫也参与其中哦。OVA版《仙乐传说》则是完全的忠实于原作，剧情、声优绝对会令FANS感动，强烈建议大家有时间找来看。



★本期关键词是雨，编辑部所在城市基本上每天都在下雨，而且是那种下得地上冒泡的暴雨。老天其实有些死心眼，你匀一些水到北方，大家不就都不用愁了……



★前段时间终于度过了来编辑部的第二个生日。从一大早开始就陆续接到家人打来的电话，虽然都是简单的祝福与寒暄，但其中的温情绝对是以前在家中无法体会到的，晚餐时好友为自己准备的生日蛋糕也着实让晴天惊喜了一下，能享受如此幸福的一天真是一件很美妙的事情。

☆由于游戏即将发售，立即去网上试听了《玛娜传奇》的片头曲，虽然和前作带有古典风格的主旋律有所区别，但是积极向上，充满惊喜的学院生活还是被霜月遥的声音完美地诠释了出来，不知道有多少玩家和晴天一样都等待着游戏真正的表现呢？

★高考这个永恒的话题永远都会在六月跳入大家的视线，关于考试的酸甜苦辣咱们就不提了，但是在等待分数降临的这段时间，各位学子（玩家？）总算可以将以前欠下的游戏债给好好补一下了，如果遇到什么游戏中的问题，大家可别忘了“问题小卖部”哦（插播广告，嘿嘿^o^）。

☆什么？《梦幻骑士》也是6月21日推出？OMG……



◀ 目前为止最值得珍藏的照片，虽然没有家人陪伴，但是看到大家真心为自己祝福就已经足够了。



闲来无聊，整理了一下部分同事的近期QQ签名/自动留言，不禁莞尔……

〓穿别人的鞋，走自己的路，让他们找去吧。

〓我不会眼睁睁看着你往火里跳，我会闭上眼睛的。

〓钞票不是万能的，有时还需要信用卡。

〓我和女朋友已经好几天没说话了，我没机会打断她。

〓我不是随便的人，我随便起来不是人。

〓我跟你说，睡着了就不困了。

〓【梦想】睡觉睡到自然醒，数钱数到手抽筋。【现实】数钱数到自然醒，睡觉睡到手抽筋。



◀ 珍藏版小编Q像（画师：漫漫鱼慢慢游）



◆最近一帮朋友在策划着出一本同人画册，对他们的激情以及努力要赞一下，如果顺利印出来的话必定多买几本以示支持。



◆对网络版的《怪物猎人》非常期待，连我这个对这游戏没什么爱的人都蠢蠢欲动了，这样的游戏早该网络化了。

◆玩着《艾尔梵迪亚物语》面部不禁抽搐，这游戏果然是“火纹庶民版”……Orz

◆蛋蛋，虽然我还没见到你你就被推倒了，但请放心，我依旧会捍卫你和小凯的外域幸福生活的！

◆这就是好奇的代价！



□从7月份开始，我们将迎来一个游戏展会四连击：7月11日洛杉矶E3大展、8月23日莱比锡GC大展、9月20日东京TGS大展、10月洛杉矶E for All大展，UCG将倾尽全力对这四大展会进行全方位报道，请暑假期间的读者也不要错过哦！

△去成都出差，最失败的事情是没有吃到一碗正宗的龙抄手或者钟水饺之类的，春熙路之类的在12点左右居然全部打烊……据说真正好吃的当地风味都属于隐藏地点，看来如果还有机会去的话，得找个当地的向导才行。

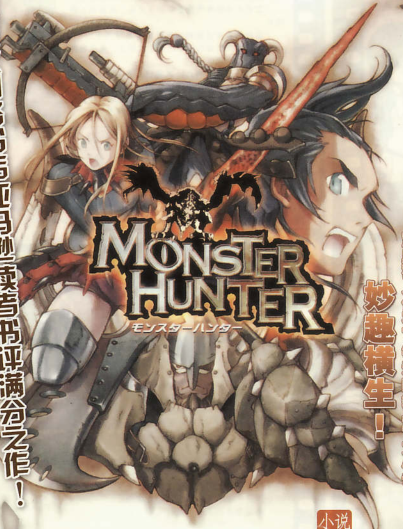
○如果办公室投票“最头疼的事情是什么”，想必“中午或晚上吃什么”应该是排在第一位的。楼下的几家快餐厅基本都吃了个底朝天，被枪毙的不少，枪毙了之后再去的更多，我说这楼下咋就不能多开几家好吃的快餐厅呢？

×猪有猪的思想，人有人的思想，如果猪有了人的思想，它就不再是猪——是八戒。



◀在成都当地民俗街“锦里”看到的“糖官灯”，不禁想起很多小时候的事情。成都的这次游记欢迎到我的BLOG参观^^

全球最大网络书店亚马逊读者书评满分之作！



热血猎人们不可错过的经典官方小说！

妙趣横生！

小说回廊 FICTION HALLWAY

原著 ゆうき りん　译 子云　编 D·S　美编 anubis

狩猎守则

《怪物猎人》官方小说(上)

回望那个动荡却又绚烂的数个世纪，后人是如此描述的：

那是一个充满活力的时代，无论是大地、天空还是生活在其间的人们。世界比现在更加单纯，只有狩猎，或是被狩猎之分。

为了第二天的口粮，为了检验自己的实力，又或者为了扬名立万，人们聚集到了一起。在他们那炽热而又充满希望的眼中，映射着自由飞翔于无穷天际的力量与生命的象征——飞龙。

伴随着金属利器摩擦碰撞的声响和大炮中残留的火药味道，人们像平常一样，又一次赌上自己的性命，奔赴只属于他们的战场……

第一章
猎人集会所的相逢



"哇……这里就是城市啊……"少年吉格·格兰斯特不禁发出了感叹，这时他才注意到身边的人们正忍住笑看着他。

吉格略显黝黑的脸颊上微微泛起一丝红，接着他慌慌张张地闭上嘴，重新背好了行李。革制的大袋与背上的大剑碰撞在一起，发出低沉而混浊的声音。吉格背着的是大剑，使用大量铁矿石和大地结晶制造而成的巨大钢铁剑，剑身几乎与他的身高相当，如果不是用双手，几乎无法挥动。不过，这样的重量也增加了剑的威力。其他钢铁大剑还有铁刀，制作起来需要大量的燕雀矿石，威力不及大剑——其实这么说也不过是自我安慰罢了。

（哟，可真是好东西……）

吉格看到一个背着铁刀·神乐的男人从自己身边走过，不禁羡慕地咋了咋舌。在他所居住的村子附近，出产的矿石并不丰富。

（但是，从今往后就不一样了！等着瞧吧，我马上就能出名了！）

吉格突然割断了系在头上的绳子，梳理整齐的头发一下子散落下来。他弯下腰捡起掉在地上的绳子，那上面绑着一块赤红的甲壳碎片，是大怪鸟甲壳的一部分，吉格第一次将它打倒后留下的纪念。

取下甲壳后，吉格把绳子放进了廉价防具锁子甲护腿的口袋里，又拿出备用的重新将历经长途跋涉而显得脏兮兮的头发绑在一起。他本想去冲个凉，但"猎人"无论做什么都必须先在这里的"集会所"——也就是组织登记才行。听村长说，"集会所"同时还兼有广场酒吧的功能。

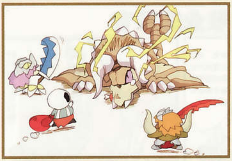
"快让开，快让开！"

听到身后传来的大吼声，吉格慌忙让出了路。几个扛着几个大桶，看似很是倔强的男人从他刚刚才乘坐过的小船上下来，朝广场的方向走去。

（……哼，什么呀。）

吉格用鼻子"哼"了一声，一边提防着摔倒，一边跟着那些人一起往广场走去。

这座城市坐落在巨大岩石山的中部地带，与山麓之间的来往主要依靠小船。如此不便的地理位置上之所以会建有城市，据说是因为要保持"猎人集会所"的独立性。村长说过，猎人很强大，因此树敌也很多。 可怕的巨大生物飞龙会为寻找被盗的卵而展开袭击，害怕武装暴力的当地领主也会派遣骑士过来。



（虽然那些事一次都没发生过。）

吉格想到了过于安稳而无聊的村子。村长曾经是一位有名的猎人，虽然现在他已经驼背，而且不依靠拐杖几乎就无法行走。被村长的名声吸引的猎人聚集在一起，渐渐地便形成了一个村落，吉格的父母也一样。虽然吉格出生在村里，但他的父母却出身于几座山之外的东方国家。那个国家叫什么名字，在什么地方，吉格并不知道，父母在告诉他之前便在一次狩猎去世了。那时他们在离村子大概半月路程的沙漠里打败了角龙，但却在战斗中受伤，回到村子前便离开了人世。得知这个消息后，吉格选择了猎人之路。

为了生存。

村子里的现实相当残酷。如果失去双亲，一切都只能依靠自己，不过吉格开始接受任务也还是最近刚过了十六岁的事情。在那之前，他只能做一些搭建狩猎帐篷、保护支给品运送的简单工作，总之都是一些算不上任务的打下手的工作。

（可是我已经成熟了！）

吉格走在只有猎人的城市中，心中抑制不住地兴奋，在这方面他有信心。虽然村长说他的思想准备还不充分，但开始接受任务后不久便打败大怪鸟是他创下的村子有史以来的最快记录。当他把讨伐成功的证据大怪鸟的翼膜和鸣袋带回去的时候，村里的每个人都对他赞不绝口，只有村长阴沉着一张脸。

（……上年纪的人都喜欢冷嘲热讽。）

吉格是这么想的。村长上了年纪，已经没有与飞龙战斗的能力，他不甘心才会说这说那的——也只能这么想了。

穿过细长的山路，是一片被石块堆成的壁垒所包围的宽广场地，壁垒上架设的三部弩炮直直地瞄向天空。这些是用来对付飞龙的，不过并不是要将其置于死地，而是以驱逐为目的，大炮所使用的炮弹也是会散发出特殊音波及气味的物质。

（真是莫名其妙。）

吉格想，这座城市里有那么多猎人，就算不采取驱逐这种消极手段，一两只飞龙也不可能嚣张的。他刚刚只是快速环视周围，就发现有几个人都穿着用飞龙甲壳制成的防具，那些便是打倒飞龙的证据，吉格只在书上看到过。

（快了，过不了多久我也会被人称为"一流猎人"的。）

吉格挺起胸膛，穿过喷不出水的喷泉，朝着切割岩壁而成的入口走去。入口门洞旁边，搭建着一间简单的避雨小棚，下面堆积着许多桶，和刚刚那些男人扛着的一样。

从一个只挂着啤酒杯状招牌、没有门的入口进去后，一股强烈的酒精与饭菜混杂的味道扑面而来，其中还夹杂着一阵阵带着烟草气息的烟雾，让人觉得仿佛迷失在云雾缭绕的山间一般。这里根本没有人注意到吉格，虽然也有瞥见他的，但反应就像是看到了路边的石子或杂草。

（什么啊。）

吉格有些生气。虽然只是乡下小村，但他毕竟是创下了最快打倒大怪鸟记录的人，多少都该有些传闻，而且像他这个年龄就能使用大剑的猎人也并不多——至少在村子里是这样的。

"喂。"

听到背后的声音，吉格一下子变得兴奋起来，终于有人搭话了。

"你可算来了，我听过你的传闻，很有前途啊，年轻人"——吉格想像着身后的人会这样说，然后还会拍拍自己的肩膀。

但是……

"别在门口发呆，挡路了，快躲开。"那人只说





出这句话，然后踉踉跄跄地撞到了吉格的肩膀。

吉格把本已到了嗓子眼的怨言又生生吞了下去，因为对方是一群战功显赫的猎人，那四个男人身上穿的怪鸟系列防具证明了这点，坚硬的怪鸟甲壳已经被磨薄了。

吉格突然听到有人说了句"赤鸟之翼"，他不禁咽了下口水。

（原来他们就是……）

吉格听过那个的名字，那群人都是狩猎怪鸟的高手。不过也有人说他们只是一群不敢向其他飞龙挑战的胆小鬼，客人当中就有不少对他们不屑一顾。但在吉格看来并不是那样。

那群男人围在桌子旁坐下后，其中一人往吧台走去，跟穿着白色泡泡袖上衣的女服务员点了四杯啤酒，服务员飞快在酒杯里倒满了冒着泡沫的金色液体，然后放在吧台上。男人将货币交给服务员，便端着酒杯回到了桌子旁。看来这里是自助式的服务。

（对，对了，登记。）

虽然明知没有人会听到，但吉格还是干咳了一声，然后若无其事地从赤鸟之翼那群人旁边走过，径直来到吧台前。

"欢迎光临。"服务员微笑着欢迎吉格，让他稍稍松了一口气。

"哎呀，以前没看到过你，从什么地方来的？"

吉格报上了自己村子的名字。突然……

（怎么回事？）

整个酒吧变得安静下来。但旁边立刻传来"咚"的一声响，就像打到了什么东西，接着寂静就如同虚幻一般消失，酒吧又变得热闹起来。

吉格仔细寻找着声音的来源，他隐约从浓浓烟雾的对面看到了一个矮小的人影坐在吧台旁，双脚不停地晃动着。

（村长？不……不对。）

但那个人和村长长得实在太像了。虽然不能说是一模一样，可世上竟然有如此相似的人，也确实让人惊讶。

"你来这里有什么事吗？"

"啊？哦……稍等。"吉格听到服务员的话，慌忙回过头来，把装着行李的袋子从肩上取下，解开绳子，然后从里面拿出了村长的介绍信，"我想在这里的猎人集会所登记。"

虽然递过信，但服务员却并没有收取的意思，她给皱着眉的吉格指了指在吧台旁抽烟的老人："那你应该和他说，而不是我。"

"和那个……人？"吉格慌慌张张地将已到嘴边的"老头子"几个字给吞了下去，但那么说也是合情合理的。他小心翼翼地托起行李，朝老人走去。

“找你就行？我想在这里的猎人集会所登记，这是介绍信。”吉格拿出了介绍信。

老人不慌不忙地接过去，慢慢展开，接着眼睛眯成了一条缝，就好像在怀疑那皱皱巴巴的信是否真的能看一样。“嗯。”看过信，他便将其揣进了自己的怀里。接着老人从吧台取出一个记事本，摆在了吉格面前：“名字、年龄、性别、擅长武器。”

“其他的呢？”

老人并没有回答，只是吸一口烟，然后吐了个烟圈。那态度分明就是在说“快点儿写”。吉格有些不满地撅起嘴，但还是按照老人所说的做了。他用羽毛笔填上了“吉格·格兰斯特、十六岁、男、使用大剑”后，老人就像抢夺一样拿走记事本，然后随便看了一眼，便将其递给吧台里的服务员：“维吉，给他做张登记表。”

（原来她叫维吉……）

仿佛是感觉到了吉格的视线一样，服务员微微笑了笑。吉格的脸颊有些泛红，他马上将目光移开，接着看到的是老人的侧脸，越看越觉得像村长。

“他的猎人等级是什么？”

听到维吉的话，老人微微睁开一只眼，眼球转了一圈：“‘新手’就足够了。”

“什么！”吉格涨红了脸，不过这次与刚才完全不同，因为“新手”是猎人等级中倒数第二低的，只能接一些类似“给我弄点儿生肉来”、“去森林里摘一些特产蘑菇”之类的任务，而且那些几乎只会用剑伤到自己的人才会被称为“闲杂人等”或“新手”。

“等，等等！”吉格敲着吧台吼道，“我可是独自打倒过大怪鸟的人！为什么只……”

说完这句话后，酒吧里突然一阵哄堂大笑。吉格回过头去，发现其他的猎人正夸张地笑着，有拼命捶桌子的，也有拍手叫好，但却一脸嘲讽表情的。

那群人当中，一个身旁放着大锤的男人看了看赤鸟之翼的几个人，开口说道：“孩子，我来告诉你吧。在这个地方，处理大怪鸟就是新手的工作，没什么值得骄傲的。”

但赤鸟之翼并没打算反击，他们只是沉默着，继续喝啤酒，甚至都没有站起来。也许是被这种态度激怒，男人一把抄起了身边的大锤，而与他同坐一桌的另一个男人紧紧抓住他的手臂，低声说了句“别惹事”。使用大锤的男人试图挣脱，但他感到周围的目光，只得用鼻子“哼”了一声，又坐回到椅子上。



“差不多就是这么回事。”老人从维吉手中接过登记表，交给了吉格，“在这个地方，打倒大怪鸟一点儿都不值得自豪，对你来说也只是在集会所登记的手段，仅此而已。除非你能像赤鸟之翼那样无论怎样都能将大怪鸟打倒……你能办到吗？”

“……我明白了。”吉格并不打算掩饰自己的不甘，一把抢过了登记表。

（真不爽……）

吉格跟在一个男性接待员身后，环视着一层的房间，心中不满地嘀咕道。铺着细碎稻草的地板上摆着一张简易的床铺，还有一只为存放行李而放置的带锁的大箱子以及一张桌子，房间小得基本与猪笼没什么区别。

“哼……哼……”实际上，真的有猪。

这是一间为猎人准备的屋子，也许是主人的兴趣，一只穿着蓝白条纹衣服的小猪正在里面走来走去，那样子完全是把这儿当成了自己的家。

“我说，饿了的话我能把它吃了么？”吉格指着小猪说道。

主人的脸一下变得铁青，拼命摇着头：“那可不行！这只小猪是集会所经理为安慰每天辛苦度日的猎人们，特意买来放在这间屋子里的。如果吃了的话……”

“真没意思……”吉格把革制袋子扔在床上，袋子落到垫子上的一瞬间，尘土飞扬而起。看起来这里的人并不懂得打扫。睡在这种床上的人身上会长跳蚤，会被咬得痒到抓狂。

“饭呢？”

“如果您手上有材料，我们可以免费为您烹制。在酒吧也可以就餐。”

“嗯嗯，那今天我就去那儿吃饭了，反正手边也没什么材料。”

“好的。”接待员非常客气地说完，便消失在厚重布帘的另一侧。

吉格本以为小猪也会跟着走，可是没想到它却跑进床下，便没再出来。他从背上取下大剑，连同链子一起挂在了墙上。这间屋子真不愧是猎人住的地方，只有收纳武器的地方非常整洁。

吉格刚刚想坐到床上，但突然觉得屁股发痒，便改坐在了桌子旁的椅子上。“不爽。”刚才他心里的火气还没有消。吉格心里很清楚，比他强百倍的猎人肯定会有很多，但他还是很有自信，觉得自己能得到承认。

但没想到结果却是这个样子——吉格又看了看这间又脏又破的小屋，比起他在村子里的家，真不知差了多少。这时他才觉得，猎人并不是个体面的职业。虽然有不少孩子都憧憬成为猎人，但有更多的家长坚决反对，其中也包括吉格的父母。吉格成为猎人是因为父母已经去世，不会再干涉他，但他却无法忘记，他们总是一遍又一遍地说：“无论如何也不能走上猎人这条路。”虽然猎人的收入确实不少，但这却是份苦差事。所谓“猎人”，是指接受任务然后进行狩猎的人。从收集祭典用的生肉到讨伐飞龙，狩猎的内容有各种各样。猎人依据任务的详情，拿上擅长的武器，或独自一人或成群结队，前往广袤的大自然中。他们将驰骋于荒野之上，打倒比人类大数倍的怪物，偶尔甚至要在火山或沙漠地带行动，在生与死的边缘挣扎，完成他们的任务，然后回归。

但这种工作却并不合法。王国并没有正式承认





猎人以及统管猎人的集会所，相反，这样的存在似乎让他们感到不愉快。因为在猎人当中，可以独自打倒飞龙，堪称一骑当千的人太多了。这些人聚集到集会所里，当权者心存戒备也是理所当然。他们害怕叛乱。

可是猎人却没有篡夺国家大权野心，即使其中可能有那样的人，村长也曾经说过：“每一个猎人都是自己王国的统治者。”也正因如此，猎人集会所才会建立在远离王都的边境之地。

当然，猎人们的目的各不相同。不少人都与吉格一样，是被生活所迫才走上猎人之路的，但不久他们就会拥有不同的目标。

梦想着能独自打倒飞龙，成为孤高战士的人；
寻求只有在战斗中才能建立起来的友情的人；
收集各种贵重品，以知名博学家为目标的人；
还有，只是单纯为了安逸的生活而狩猎的人。

而吉格——还没有找到他的目标。但他有种预感，如果继续下去的话一定能找到些什么。

所有人也许都是这样的。不过，没能离开这间最底层的小屋便已死去的猎人恐怕也为数不少吧。

（*我肯定不会变成那样，我肯定会出名！*）

吉格又一次在心里暗暗发誓。他第一次发誓是在听说父母去世消息的那天，当时吉格还不明白，他们到底得到了什么。这间屋子也许还能让那些新手猎人回忆起一些往事吧。

吉格抬起头，从细小的窗户向外望去，天还亮着，肚子也不饿。

（*磨磨刀吧。*）

武器是猎人的生命。吉格站起身，从道具箱的革制袋子里拿出磨刀石，然后朝挂在墙上的爱剑走去。把剑拿下来时，他隐约听到了床下穿着条纹衣服的小猪睡觉时发出的呼吸声。

“你现在能接的任务大概只有这些。”维吉把几张写着任务委托书的羊皮纸放在了酒吧的吧台上。

吉格只扫了一眼，就知道那都是些给新手的无聊任务。他毫不掩饰自己的烦躁，敲着委托书说道：“这算什么啊。‘精灵鹿角十二支’？‘特产蘑菇十五个’？‘消灭五十只巨飞虫’？都是些新手任务吧？”

吉格本打算用很愤怒的语气发泄自己的不满，但维吉却只是耸了耸肩，完全不为所动：“你本来就是新人嘛。”

“我可是……”

“是是，创下村子里最快打倒大怪鸟记录的人，对吧？不过可惜，乡野小村的记录在这里可没什么用。再说你付得起契约金么？好任务的契约金可是很高的哟。”

被维吉逼问后，吉格摸了摸牢牢拴在腰上的钱袋。里面大概有150块钱，这些钱连讨伐大怪鸟的任务都接不下来。可是既然到了城市里，吉格就不想去做那些采蘑菇之类的任务了。

“丑话说在前面，借钱可不行。如果是稍有成就的，我自己也能资助一些……不过你就免了。”维吉轻轻笑了两声，“我就不说什么了，先去找蘑菇吧。你以前都是一个人狩猎的吧？组队狩猎就完全不一样了。如果你还像以前一样，可是会拖累同伴的，要是惹了太多的麻烦，还会被集会所除名。就算是分配支给品，都要和大家一起商量。”

“唉……还挺麻烦的。”

吉格毫不在意地说出了自己的想法，听完这句话，维吉轻轻用手指弹了一下少年的额头：“不要乱说话，大家都只是假装没听见而已，小心被偷听，以后没人把你当成同伴。”

“疼……”吉格边揉着额头，边环视酒吧。由于是晚餐时间，店里比白天更加混乱。浓烟酒气熏天，甚至还有几个喝醉了的酒鬼。一些人大声谈论着狩猎的成就，还有人唱着跑调的歌，另一些则趴在桌子上睡觉，总之是千姿百态，完全不像有人在偷听他们的谈话。可是，这里的人都是猎人，就算是森林里树枝折断的声音也逃不过他们的耳朵。

吉格继续揉着额头，然后又转向吧台：“可是，也有单独狩猎的人吧？”

“有倒是有……不过那些人也大多是曾经和别人一起组队，然后开始寻找适合自己的方式，才选择一个人的。你现在还没有找到适合自己的方法吧？而且打法也需要拓展，还有，这附近的蓝速龙可比你村子那边的更难缠，要是还像以前那么打，可能就‘入土为安’了。那样的新手我见过不少。”

“哦……有什么不一样的？要用诱饵吗？”

“谁知道呢？反正经理说过，猎人都很强。好了，让你久等了。”

吉格正歪着头仔细思考着，一份食草龙肉排摆在了他面前。食草龙的体长大概在十米左右，是一种性情温和的食草动物。吉格自己也曾狩猎过几只，还把它们的肉和骨头卖掉了。虽然食草龙一般只会逃跑，但其中也有一些火暴的，会用尾巴进行攻击，它们的攻击也不容小视，因为被击中的话就和被粗壮的树桩打到差不多。

“怎么讲？”吉格一边用刀切着肉排一边问道。刀刚刚碰到肉排，红色的肉汁便溢了出来。

维吉放下混合着蜂蜜的精灵鹿奶，把身子探了出来：“嗯……猎人不一定都能狩猎成功。有些怪物会打倒猎人，然后生存下来。那些强大的怪物留下的后代也会比其他怪物更强大。结果，有猎人聚集的地域，自然环境和怪物都会变得强大起来。就是这样。”

“喔……”将只用盐烧制而成的肉放入口中后，那种几乎融化的口感让吉格不禁欢呼起来，“好吃！我还是第一次吃到这么好吃的食草龙肉！”

“是吗？太好了。”

“嗯！食草龙的肉一般不是很硬吗？这难道是幼龙……”刀和叉瞬间在吉格的手中停滞了。因为狩猎食草龙幼龙在猎人之间是被严格禁止的，如果有谁胆敢触犯，将会受到严厉的惩罚，就连吃肉的人也会受到牵连。虽然并不属于国家法律范畴，但的确有实效性，而且这世上还有一些专门以猎人为目标的猎人存在，吉格也略有耳闻。

“当然不是了。”维吉笑笑，继续说道，“这是养殖龙。抓到食草龙后，让它们繁殖后代，然后给那些小龙喂营养丰富的饵料，等它们长大后就可以食用了。一个行商人推荐的，我就买了一些试试。”

“嗯……”吉格又切下一块肉，的确像要融化了一般美味，可是吃第二口、第三口时，就会感到油腻，有些不太对劲。“虽然说不上来……这肉有点儿奇怪。”

“大家都是这么说的，虽然都觉得第一口很好吃。不过算了，谢谢你啦，我不打算继续买这种肉了。当然，那也太奢侈。要不要来点儿野生的食草龙肉排？”

“这个就够了。刚才是说养殖？不管怎么养，遗弃可不行吧。”

听吉格这么说，维吉有些高兴地把眼睛眯成了一道缝：“你果然是猎人。”

“‘果然’算什么啊。”为了中和油腻，吉格把配菜土豆和肉排一起放进了嘴里。

突然，挂在酒吧门口的啤酒杯状招牌发出了清脆的敲击声。吉格感到店里的气氛变得紧张起来，不禁回过头去，看到一个威猛的壮汉正站在后面，那一瞬间，他差点儿把肉卡在喉咙里。壮汉的体型并不十分特殊，虽然他的身高明显超过了两米，但在猎人当中并不稀奇。可是壮汉身上的防具却非比寻常，肩甲是由角龙的甲壳制作而成的，巨大的角向上突起，散发着压倒性的气息，头盔上也同样有两只角突出出来，指向天空。这套防具必然就是角龙套装，无论是哪一件装备，都必须打倒栖息在沙漠中的角龙和一角龙，才能得到材料，但只打倒一两只是远远不够的，只有折断无数角，斩断无数尾







巴，才能做出这套防具。而巨汉背后背着的长枪更是会让人误以为那就是飞龙尾。

（那是地狱之炎……）

地狱之炎，以火龙尾为基本材料制作的有些怪异的长枪。虽然枪身细得好像一下子就能折断，但实际上这把枪使用了火龙的骨髓和火炎袋，是能够喷射出超高温烈焰的“炎枪”。同时，为了保护在能熔化钢铁的炙热中使用它的人，与地狱之炎配套的还有一面盾。

壮汉的头盔被细锁链编织成的网覆盖着，从极小的露出部分可以看到他眼角深深的皱纹。这个壮汉的年龄应该已经不小了。他的双眼虽然炯炯有神，但浓黑的眉毛中已掺杂了些许花白。壮汉似乎是有名的猎人，那些看着他的人眼中充满了一种热切，而那肯定不只是对稀有防具的艳羡。

但吉格的惊讶还不止于此。

接着走进来的两人更让少年瞠目结舌。

其中一人身后背着的武器是角龙尾锤，以角龙的尾巴为材料制作而成的巨大的锤。虽然大锤已经很让人吃惊，但更让人震惊的是使用它的人。

那竟然是一位少女，而且年龄和吉格差不多，身高好像还比他矮了二十厘米。少女长得很漂亮，而那双冰蓝色的眼睛正颇有威严地注视着周围。长长的金发从中间分开，垂坠下来。她所选择的防具也有些与众不同，并没有戴头盔和胸甲，而且似乎不是放在家里了。少女好像是刚刚狩猎归来，手腕、腰和脚上的防具依然牢牢地装备在身上。她穿的是雄火龙套装，只有从雄火龙身上收集来的素材才能制造出来，相当稀少珍贵，是装备者猎人等级的体现。不过她为什么没有装备胸甲，就不得而知了。虽然身上穿着武装用的紧身衣，但丰满的曲线却仍然遮掩不住地凸显出来。 少女瞥了一眼周围，猎人们慌忙避开眼神，她便不屑一顾地“哼”了一声。

另外那个男性穿得也相当奇怪。他不仅没有装备胸甲，甚至连武装用的紧身衣都没有穿，裸露的前胸被太阳烤得通红。除了胸甲，男人身上装备的是毒怪鸟套装，是利用从长有闪光鸡冠的毒怪鸟身上剥下来的胶皮质地材料制作的防具，拥有与一般铠甲不同的柔软质感。其中男人所戴的毒怪鸟头盔的设计样式也非常独特，长着两只像山羊一样卷曲的角，脸被胶皮遮盖着，只有眼睛露在外面，就好像刽子手为避免被别人的遗孤怨恨而用面具遮掩面部一样。男人的武器是折叠式重弩中的杰作——强击火炮，是特别强化攻击而不是援护同伴用的。

三人径直走向了吧台，虽然吉格很希望他们能和自己说话，但却完全被无视了。少女走到最前面，把一张满是尘土的羊皮纸放到吧台上：“任务物品收集完了。”

维吉用毛巾擦擦手，拿起羊皮纸看了看。接着她点点头，在羊皮纸上盖了章，便收进箱子里：“非常好，各位辛苦了。要吃点儿什么吗？”

“我们在房里吃饭，就不用了。给我杯啤酒。”少女认真地说道。

（居然要啤酒……）

就在吉格想着一个女孩喝啤酒很不合适的时候，少女就好像猜透了他的心思一样，转过头来。大大的冰蓝色眼睛就好像在估价一样，把吉格从头到脚打量了一番。接着……

少女用鼻音冷笑了一声。

吉格知道自己被看扁，头脑一下热了起来，根本没有考虑对手是谁。他把刀摔在铁盘中，猛地站起身来。

（？）

但下一秒钟，吉格只觉得天旋地转，接着他看到了酒吧的天花板。疼痛紧随而至，传遍全身，害得他几乎要哭出来。如果在这样一个少女面前掉眼泪，那太耻辱了。

不过把吉格扔出去的并不是少女，抓着他手腕的人是穿角龙套装的壮汉。

“……对不起。”壮汉只说了一句话，便把吉格拉了起来。

在眼泪落下前，吉格赶快用袖子擦掉了。他看看旁边，壮汉的存在感异常强烈，但不可思议的是，那并不是压迫感。而那少女已不知何时躲到了壮汉的身后。

“没事吧？”穿着毒怪鸟套装的男人将那张可怕的脸凑向吉格，透过面具看着他。从声音来判断，这个男人应该比较年轻。“对不起啊，如果有人对小姐有威胁，这家伙就会条件反射似的保护她。”

“真会给人找麻烦。”少女叉着腰，撅起嘴说道，“不管这小鬼在想什么，他都不可能碰到我一根汗毛。”

“你、你说什么！”吉格表现得很生气，不过那气势全被壮汉的铠甲给抹杀了。

少女又坐回到前台，然后用手拖住下巴，指了一下吉格：“维吉，这小鬼是干什么的？”

“一个新人。”

“哼……”少女斜着眼，用毫不客气的眼神打量着吉格，“平衡性不好。”

“你说什么！”

“怎么？被戳到痛处了？能在这里登记，说明已经打倒大怪鸟了吧。可是你的防具还是轻皮头盔、锁子甲胸甲、猎人护手、轻皮护腰……还有个锁子甲护腿。像你这样光把钱花在武器上的人挺多的。”

“厉害！说对了！”在吉格开口之前，维吉先拍着手感叹道。

少女耸了耸肩，以表示完全不需要夸奖，然后继续说道：“果然没错。看肩上的擦伤……你是用大剑的吧？那就是拔剑的时候刀身摩擦出的伤。觉得只要打就可以的人也挺多的。你用过陷阱么？没有吧。”

每句话都正中要害。吉格被贬得几乎一文不值，他愤怒地挥起了刚刚磨好的大剑：“真、真是不好意思啊！要说平衡性，你还不是一样！连胸甲和头盔都不戴，把要害全都暴露出来了！”

“唉……你真是无药可救。”少女轻轻叹口气，又摇了摇头，然后转向吧台，“维吉，你也真是的，如果把工作交给这个家伙，只会让他变成怪物的盘中餐。”

维吉看着撅起嘴的少女，笑了笑：“我们是来者不拒的。成为优秀的猎人，还是变成怪物的盘中餐，全看猎人的了。当然，我也劝过他，让他从采蘑菇之类的任务开始。不过最后要怎么选，就是他的事了。”

“你可真是一点儿没变啊。”少女用沾染了灰尘的护手梳理了一下浏海。

“我说，你还没回答我的问题呢！在说别人之前要先解释清自己的问题吧！”

少女转向吉格，一只手插在腰上，微微挺起了胸膛，那样子非常……蛮横：“……你还真是个新人。到现在都是一个人狩猎的？”

“有、有什么不对么？”

“当然不对。像你这样太自我的白痴会让整个队伍陷入危险中的。明白吗？组队狩猎跟单独狩猎完全不一样，每个人都有自己的职责。我们的队伍虽然是重视攻击的类型，但也要各司其职。先说他。”少女用手敲了一下穿角龙套装的壮汉的腰部，“卡诺恩是前卫兼肉盾，负责强化防御和吹角笛，吸引怪物的注意力，因此需要重装备。”

被称作卡诺恩的壮汉用力点了点头。

“但是我就不同了。我的职责是抓住怪物的破绽，一次性蓄力攻击，然后立刻撤离。由于他会承受全部攻击，因此我可以不穿胸甲而提高灵活性。





不戴头盔是因为它会让视野变窄，如果看不准怪物的要害而打偏，那就真完了。还有他……”少女又用拳头轻轻敲了下站在她身后的赤裸上身的男人，“弗雷迪奥不穿胸甲的理由和我一样，他也需要打运动战，清除卡诺恩身边的杂兵，所以必须尽量保持轻便。至于面具……那是他的兴趣。”

男人点了点头：“毒怪鸟的材料真是……真是太完美了，少年！这胶皮粘在皮肤上的粘腻感，水滴打在上面时那优美的跃动感……怎么样？你是不是也想感受一下？”

他突然把脸凑向吉格，吉格想都没想便往后躲去：“不，还是算了……”

名叫弗雷迪奥的人听到这句话，眼睛微微斜了一下，然后失望地叹口气，便离开了吉格，他好像是觉得非常可惜。

吉格松了口气，又继续之前的话题：“那，为什么要戴护手和护腿？卸了不是更好。”

听到这句话，少女无奈地摇了摇头，根本就是在说吉格已经完全无药可救：“还真是什么都不懂啊。你以为防具就是用来减少怪物造成的伤害么？”

“不是吗？”

“不是，白痴！防具当然是用来承受武器的重量、反作用力以及攻击时的冲击了！你明明使用大剑却根本不知道这些么？所以说你还差得远呢！”

“为、为什么你……”

“我当然知道。你用的是大剑吧？那么重的份量，还穿锁子甲护腿这种不平衡的防具，所以我才说你平衡性不好。算了，反正你要当怪物的盘中餐也与我无关。不过……”少女用手肘捅了捅吉格。

“……你要干什么？”

“收学费啊，请我喝啤酒就行，便宜吧？可不是那么容易就有老练的猎人给你传授经验的。今天你赚了。”

“少开玩笑了！是你自己非要说个没完的！再说，你们算什么人啊！”吉格大声喊道，突然酒吧里一阵寂静，但接着便是一片哄堂大笑。

“喂喂，竟然问什么人……”

“真是大开眼界了，居然还有人不认识他们！”

“没办法啊，他可是从乡下来的‘新手’！不知道也情有可原。”

“说得是，说得是。”

吉格的脸涨得通红，拍着吧台继续吼着：“什么啊！我可是听说过赤鸟之翼的！不知道他们当然是因为他们没名气了！”

但笑声却越发夸张，甚至还有人笑到躺在地上打滚。

“你还真是会说。”少女的脸上露出一丝无敌的微笑，然后对维吉说道，“告诉他，我们到底是什么人。”

“真拿你们没办法。”维吉轻轻瞥了少女一眼，表示自己只会讲个大概，然后又朝吉格看去，“吉格，她叫艾尔梅丽亚·弗兰伯特，比你小一岁，十五岁。不过她的猎人等级可是‘斗龙士’。”

吉格突然觉得自己两脚发软，几乎瘫倒在地：“斗龙士？”

“没错，所以她住的是‘女王套房’。站在你和艾尔之间是卡诺恩·德农，他的武器是长枪。他们俩在这里登记之后便一直一起组队狩猎，所以等级也是斗龙士。他的实力当然有保证。你那是什么表情啊？难道是觉得艾尔的等级高都是靠卡诺恩么？”

吉格点点头，就在那一瞬间……

“哇啊啊！”巨大的角龙尾从他面前掠过，伴随着轰响声砸进了地面。

“少开玩笑了！”那是少女艾尔梅丽亚挥出的一击。

吉格被吓得面无血色，因为角龙尾是拥有足以打破飞龙头颅威力的武器，一般人根本承受不住。

艾尔梅丽亚用鼻子哼了一声，然后把角龙尾抗到了肩上。她的身体微微颤抖一下，虽然武器的重量非比寻常，但对她来说却根本不算什么。“我是靠自己的实力才成为斗龙士的！没错吧，卡诺恩？”

“……当然。”壮汉在头盔下点了点头。

那确实不是在说谎。刚才的一击吉格并没有看到，但他却感觉到了那阵风。

“艾尔，地板要赔给我。”

看着边微笑边要求赔偿的维吉，艾尔梅丽亚的脸颊鼓了起来：“什么嘛。全都是因为这家伙，所以应该让他赔！就这么定了！”

“等、等一下！这算什么……”吉格本打算继续抗议，但看到艾尔梅丽亚握紧了手中的角龙尾，便硬生生地把话吞了下去。

“……看吧，这家伙也没怨言。”

“没办法……”维吉把手放到脸上，轻轻叹了口气，“可他什么时候才能完成接到的任务呢？这个酒吧的地板很贵的……该怎么办啊……”她边说边抬起头，看到长得很像村长的老人喝得有点儿醉，正从里面慢慢往出走。

他刚刚走近吧台，便一下子坐下来，大口地喘着粗气：“维吉，来，我有个任务打算交给小姑娘他们去做。”

“嗯？啊……好的。”维吉从吧台下面取出了一张羊皮纸。

“是什么？”艾尔梅丽亚探起身子，问道。

“是个紧急任务……嗯，就是这个。”

“哦，讨伐雄火龙？”

吉格感到自己的耳朵敏锐地动了一下。讨伐雄火龙！无论如何都要接下这个任务。

“我，我去！”

“你不行。”艾尔梅丽亚一下子给吉格的热情泼了一盆冷水。但她却像完全没有注意到一样，又把委托书放回到了吧台上，“我们已经不用再打雄火龙了。你去找找其他猎人吧，想挑战的人应该很多。”

“话是这么说，但这次无论如何都不能失败。”维吉压低了声音，“……因为这次是王室的委托。”

“真的？”

维吉点了点头：“十天后会在阿尔内斯特森林进行狩猎活动，当然，那是和我们的狩猎完全不同的游戏。但是那个地方最近好像出现了雄火龙，所以希望有人将其打倒——事情就是这样。”

“把它赶出去不就行了？为什么非要杀掉不可？”

“赶出去的话它还会再回来的，要是正赶上狩猎的时候，那可就麻烦了，所以任务内容才是讨伐的。”

“喔……”艾尔梅丽亚轻轻笑着，像男人一样搓了搓她那漂亮的下颚，“……好吧，我们接受。给王室一个面子也没什么不好。”

“等等，等等。”老人用手杖挡住了正伸手拿羊皮纸的艾尔梅丽亚，“除了这事，老头子我还有件事想委托给小姑娘。”

艾尔梅丽亚皱了皱眉：“什么事？”

“不是什么难事，我想让你把这小子也带上。”

突如其来的要求让吉格和艾尔梅丽亚都瞠目结舌。

“嗯嗯，我知道你肯定不高兴的。”老人按着吧台的桌子说道，“这小子的村长拜托我照顾他……让他成为猎人的捷径就是带他参加狩猎。对小姑娘来说，多他一个人也不会太碍事吧？”

“别开玩笑了！”艾尔梅丽亚吊起眼睛，生气地喊道，“带这么个‘新手’去讨伐雄火龙？万一他干出什么多余的事，死的可是我们！自杀的话让他自己去。”

“别这么说。只要让这小子在旁边看着就行，我保证。”

“等，等等！为什么只能看着啊……”虽然吉格表示不满，但看到老人正死死地盯着他，便不敢再多说什么。从那瘦小的身体上，根本想像不出老人



竟然会有那么敏锐的眼神，那完全就是在让吉格闭嘴。

接着老人的表情又变得和蔼起来，然后对艾尔梅丽亚继续说道：“我向你保证。要是他敢给你捣乱，那就任由他去。把他捆起来扔进陷阱里，当雄火龙的诱饵也没关系，当然，前提是如果他不遵守诺言的话。还有，给你们的特别补助……看，这个怎么样？”老人掏出计算尺，放在了少女面前。

一瞬间，她那冰蓝色的眼中闪过了一丝光芒，吉格看得一清二楚。

“哦……”艾尔梅丽亚瞥了吉格一眼，然后又敲敲卡诺恩的背，“怎么办？经理已经说到这个地步了。”

“……我无所谓。”

“那就这么定了，我们答应条件，接受讨伐雄火龙的任务。不过，出发时间是明天下午。总之，今天先吃饱喝足，然后在软软的床上好好睡一觉。就这么定了，我们不能再让步了。”

老人点了点头。

吉格的意见无关紧要，就算让他说出来，也不会有人听的，就像是被突如其来的暴风席卷而去一样，起不到任何实质性的效应。

接着……

“那个……还没有介绍我……”带着剑子手面具，被艾尔梅丽亚称作弗雷迪奥的男人战战兢兢地举起了手。

“啊，对不起。”维吉在胸前轻轻拍了一下手，然后微笑着对吉格说，“他是弗雷迪奥·哈特，枪手，猎人等级也是斗龙士，很厉害的。他最喜欢的东西是……”

弗雷迪奥挺起赤裸的胸膛：“……毒怪鸟！”

第二章　初出茅庐！（前章）



吉格一边被身后双手抱胸站着的艾尔梅丽亚鄙视，一边忙着搭建帐篷营地。狩猎的营地必须建立在比较隐蔽的地方，以防止怪物接近。有时可能会选择废弃的洞窟，有时可能是瀑布附近，而今天他们几个人选择了一处涌水的泉水附近，飞龙既无法走进这里，也不可能飞进来。而且这里连接森林和街道的入口都十分狭窄，蓝速龙也不可能通过，可以说是营地的最佳选择。乘坐马车到这里的话大约要三天左右的时间。这段时间里，艾尔梅丽亚一直在问卡诺恩吉格会不会拖后腿之类的话。

这个壮汉已经年过半百，他的眼角已出现皱纹，眉毛也有几丝花白，让人不由得感叹岁月不饶人。但是他在盔甲下的身躯却依然是肌肉隆起，真是很难想像要经历过怎样的训练才能拥有这样的强健体魄。如果说是天赋，那也未免太不公平了。卡诺恩是个沉默寡言的人，而话似乎都被艾尔梅丽亚一个人说完了。

但她的嘴很毒辣，说的大概都是新手猎人有勇无谋，不懂礼仪，吉格总觉得她是在说自己，心里暗自不爽。虽然他几次都想发怒，但一想到这次好不容易有和雄火龙近距离战斗的可能，便只得忍下了。而且这件事原本也不是他促成的。就在吉格即将忍无可忍，寻找发泄的时机时，毒怪鸟男弗雷迪奥走了过来。

“哎呀，不好意思。”他一边小声念叨着，一边坐在吉格身边，然后伸出那黏呼呼的、由毒怪鸟皮制成的护手，“不过，小姐并没有恶意，她只是在列举一些新手猎人失败的例子，当然，那也是为了避免你有什么闪失而导致我们陷入危机。”

弗雷迪奥说得没错。事实上，吉格会因为艾尔梅丽亚的话生气，是因为他自己正符合“失败的新手猎人”的条件。被揭短而感到生气的事根本就不用弗雷迪奥说，冷静下来的话，吉格也不是一个会冲艾尔梅丽亚发脾气的孩子。

事情总算是有些进展，而吉格也大致了解了队伍中每个成员的职责地位。

总之，艾尔梅丽亚就是他们的公主。无论她说什么，卡诺恩都只会沉默着点点头，然后开始行动。做饭之类的事他也不会分配给别人，而是自己一手包揽。用弗雷迪奥的话说，那就是他自己和艾尔梅丽亚都做不出像样的东西来。可是，如果以卡诺恩的标准来衡量，那就连手艺不错的厨师都要从头学起了。

但虽然如此说，艾尔梅丽亚却并不是傲慢，倒好像是卡诺恩什么都不让她做。不过那也并不是说她就什么都不会。

每个猎人都必须认真维护自己的武器和防具，而检查狩猎的准备和必要的行李也是不容忽视的。在马车里，装满了对抗飞龙用的道具。发射强光的闪光玉和当场调制用的素材玉、光虫，能感知击中的对手所在位置、散发着强烈臭气的染色玉，可制造出使飞龙无法行动的陷阱的陷阱工具和网，足以炸飞坚硬甲壳的大桶爆弹和起爆用的小桶爆弹以及回复药等道具有一大堆。狩猎飞龙居然要用到这么多道具确实让吉格吃了一惊。以前在狩猎大怪鸟时，就算用到过染色玉，他也从来没碰过陷阱、大桶爆弹等道具。只要有背上背着的大剑就足够了。

即使是像艾尔梅丽亚等人一样的猎人，竟然也需要准备这么多道具，吉格不禁轻声地感叹道：“……雄火龙真厉害。”

听到这句话，艾尔梅丽亚用鼻子冷笑了一声：“哈？你说什么啊，因为有你在我们才准备得这么周全的，经理说，要从基础教起。这次学费可是很贵的哦。当然，这些道具的费用会从你分到的赏金里扣。”

“那我岂不是白干活了！”吉格刚发了句牢骚，鼻头就被人弹了一下。

“什么白干活，你以为你能干得了吗？”

虽然吉格很想把艾尔梅丽亚一脚踢飞，但弗雷迪奥警告他，如果敢那么做就会被卡诺恩杀死，因此他也只好忍了。虽然弗雷迪奥戴着像刽子手一样的毒怪鸟头盔，但与外表不同，他是个很重视和谐的人，作用基本相当于艾尔梅丽亚与他人的润滑剂。

四人一组是组队狩猎的基础，吉格也明白这一点。像现在这样，除了那三人之外，还和别的什么人一起狩猎也是很平常的。这种时候，如果没有弗雷迪奥，因艾尔梅丽亚的发言而感到恼火的同伴可能会就此与她决裂。如果在狩猎地点出现这种情况那是再糟糕不过的了。也就是说，与这两个人一起组队，弗雷迪奥是必不可少的。

（不过还真是奇怪啊。）

吉格一边搭着能一次容纳四个人睡觉的帐篷，一边想，虽然猎人当中有个性的人不少，不过这几个也太突出了。

（嗯，完成了。）

他站起身来，拍掉了手上的土。搭建帐篷是他的拿手好戏，虽然比一个人用的帐篷大了不少，但搭建的基本顺序没什么变化。

“搭好了！”吉格转过身，挺起胸膛，展示着自己的成果。

艾尔梅丽亚就像个坏心眼的婆婆，斜着眼睛仔细检查着整个帐篷。绳子拴得很牢固，也使用了防水布，艾尔梅丽亚一时挑不出毛病，表情变得像吃了毛虫一样。“嗯，能搭起来也是理所当然的。你模仿猎人还不错。”

“什么叫模仿啊。”

吉格有些生气，艾尔梅丽亚却露出了一丝微笑：“当然和我说的一样了。你自己也明白吧，打倒大怪鸟还差得远呢。”

“那个啊……”虽然吉格多少都已经明白了，但他却不想轻易承认。而且，单独狩猎的人总比组队的更像猎人。在经过他们村子的猎人当中，就有独自一人打倒雄火龙的。即使是一个人，也没有做不到的事。不过现在的吉格还不太可能。

“算了，就这样吧。下面你把床搬进去。”

“就我一个人？”

“当然了。我和卡诺恩还要去搬支给品和道具……别说你想搬这边的，我们可不会把重要道具交给你的，还没那么信任你。总之，你得用行动表明自己确实能帮上忙。明白了？快去干活！”

“好疼！”吉格的腿被狠狠地踢了一脚，他疼得跳了又跳。

（这家伙！）

虽然吉格很想回过头给艾尔梅丽亚一记耳光，但在他的视线里，出现的却是一边干活一边仔细观察着他的卡诺恩，于是只好放弃了那念头。吉格可不想被角龙铠甲肩上的那两只角给刺穿。

“哼……”吉格轻轻“哼”了一声，以示抗议，接着艾尔梅丽亚又准备再踢一脚，不过在那之前，吉格便已经朝马车走去了。

虽然艾尔梅丽亚并没有追上来，但她却说了些几乎让人脸红的粗话。

“……真是个粗俗的家伙。”吉格小声嘀咕了一句，然后拉开了车篷。

“哎呀哎呀，关系真不错啊。”





“哇啊！”弗雷迪奥竟然就坐在马车里，吓得吉格差点儿摔倒。

弗雷迪奥正盘着腿坐在车里，行李摊了一大片，蘑菇、草药摆得到处都是，几个空瓶还在滚来滚去。虽然他没有穿铠甲，但却依然戴着头盔。

“弗雷迪奥，你竟然在这儿调和？”吉格一边小心翼翼地尽量不使马车摇晃，一边说道。

猎人的一项得意技巧便是利用野生材料制作出各种东西。比如把止血效果非常好的药草和本身没有任何作用的蓝蘑菇调和在一起，就能制造出一种名为回复药的效果更好的药剂。不过就算不是新手猎人，也能制出那种东西来。接着慢慢熟练了之后，连火药、大桶爆弹之类的东西都能做出来，但不是猎人就有些困难了。

弗雷迪奥所制作的就是火药。他小心谨慎地把两种粉末材料混合在一起，然后用绳子封住了袋子的小口。接着他长出一口气，把头转向吉格，招呼他上车，吉格便弯下腰走了进去。可是弗雷迪奥却一言不发，没办法，吉格只得自己先开口：“弗雷迪奥，我和那家伙的关系可不怎么好。”没错，他否定了刚刚弗雷迪奥的那种说法。

“是吗？”

“是啊。不管怎么看，我们的关系都不好吧？我老是被她嘲笑，还被踢……”

“嘿嘿嘿……”弗雷迪奥好像是有什么计谋似的笑了几声，但那笑声却显得有些干涩。由于他的脸被毒怪鸟的皮覆盖着，只有眼睛可以看得到，因此根本无法得知他的表情。“原来如此，在你看来是这样的啊，确实很有意思。如果是这样的话，毒怪鸟晃动鸡冠、放射光芒果然就是在向我示爱。虽然表面看来是攻击，但其实完全不同……原来如此啊。”

“你在说什么啊？”

吉格困惑地歪了歪头，接着弗雷迪奥的眼中闪过了一丝光芒：“啊，对不起，我想起和毒怪鸟那精彩而甜蜜的一瞬间了。”

“为什么你能从我和那家伙的事想起毒怪鸟？”

“想不起来么？”

“想不起来，再说我根本没见过毒怪鸟。”

听到这句话，弗雷迪奥的眼中充满了深深的同情，就仿佛是在说，没有什么比那更加不幸的了。他把调和剩下的材料移到一旁，然后朝吉格靠近过去：

“听好，吉格君，在所有怪物当中，没有哪个能比毒怪鸟更可爱更漂亮了。所有的猎人都应该见识一下毒怪鸟的英姿，那弹性十足的皮的质感、那妖艳的黑色皮肤、鸡冠发出的令人神魂颠倒的光芒、让人窒息的毒气以及那优雅得如艺术品一样的死法！如果不是那样，那究竟是为了什么才成为猎人的！她看着我，我也望着她，我瞄准了她那圆圆的眼睛，然后扣动了扳机……”弗雷迪奥握起了拳头，就像刚刚扣动过扳机一样，他略带微红、流着汗的皮肤轻轻颤动了一下。不一会儿，他终于喘了口气，眼睛也眯起来，看起来好像是在微笑。“哎呀，真是不好意思。不过我还是推荐你去见一面，因为她就在密林里。”

“嗯……”

弗雷迪奥刚刚用的是“她”……毒怪鸟应该是雌性吧，吉格并不清楚。而他所知道的是，弗雷迪奥对毒怪鸟的执着令人非常难以理解。

“话说回来，小姐她……虽然总是对你说这说那，其实是因为看重你，才对你指手画脚的。如果不是，她根本什么都不会说。啊，别误会，我可不是说小姐喜欢你。”

“我没误会！”吉格立刻做出了回答，那简直就是在开玩笑。而且就算像弗雷迪奥说的那样，他也会拒绝的。那么自大又狂妄的女生当然要拒绝。如果要让谁喜欢上自己，肯定是维吉那样的成熟女性最理想了。

“我说，弗雷迪奥，你为什么要和他们俩一起组队？”

“很不可思议吗？”

“我是在想，组队的基准到底是什么。”

“这样啊……”弗雷迪奥摸了摸藏在毒怪鸟皮下的下颚，“和完全不认识的人组队是很少见的。比如那两个人……”他指了指正在磨枪的卡诺恩和盯着看的艾尔梅丽亚，“从登记时开始他们就一直在一起，虽然不知道他们是什么关系，但也不想去打听。其他还有，赤鸟之翼你听说过么？他们也是从登记后便一直在一起的。还有，虽然都是各自登记的，但组队的话一般还是会找认识的人。毕竟，狩猎是生死攸关的事，谁也不会把自己的背后托付给不认识的人。”

“那你呢？也是认识的人么？”

弗雷迪奥摇了摇头：“我原本就是一个人狩猎的，可以说是专门狩猎毒怪鸟的枪手。有一天小姐找到我，说要找一个毒怪鸟专家，就把我介绍给维吉了。当时我还在别的城市里，他们还特地找到我，我也不好拒绝，便想和别人一起组队来欣赏毒怪鸟的英姿，所以就答应了他们的请求。那时我只想和别人组一次队，可没想到被他们两人吸引了，所以就一直坚持到了现在。”

“嗯……虽然那两个人有点儿怪。”吉格也朝艾尔梅丽亚那边望去，“他们也不像是父女。不过，那家伙真的很强么？”

“那当然。”弗雷迪奥毫不犹豫地答道，“以前，我们在丛林里被红速龙群包围的时候——你知道红速龙吧？”

吉格点点头。他曾听说过，那是小型肉食怪物蓝速龙的亚种，虽说是小型，体长也有两米左右。红速龙的体色呈红色，特征是鼻子上的肉瘤。它们与蓝速龙一样，看到猎物后便会大叫吸引同伴。而且它们还会喷射毒液，那是非常令人讨厌的能力。

“我们就是被那些红速龙包围了。毕竟是在森林里，长枪无法完全发挥出实力，我也因树枝的妨碍而无法精准地射击。说实话，当时真的觉得完了，因为我和现在的你一样，认为小姐的实力都是因为有卡诺恩的帮助。”

“但不是那样？”

“嗯。她实在是太厉害了，纵向挥动着巨大的锤——角龙尾，以把对树木的破坏降低到最小，然后准确地找到了红速龙群的首领，毫不留情地把它的头打得粉碎……看到小姐挥起沾满红速龙体液的角龙尾，其他几只都迅速逃走了。那精湛准确的一击完全就是一个一流的猎人。”

“虽然完全看不出来……”看着有些滑稽地抓着卡诺恩的角龙铠甲上的角的艾尔梅丽亚，真是让人难以置信，而且她的身材又那么纤细。但是，吉格自己也感到过她挥动角龙尾的样子，那次差点儿要了他的小命，所以肯定不会有错。

“嘿嘿嘿……没关系，很快你就会知道小姐的实力的。说起来，你是不是要拿什么东西？”

“啊，对了！我是来拿床的……那女人可真能使唤人，说自己要去搬行李，结果却和卡诺恩在那边玩……”

“会被听到的哟。”

“没事，又不是大怪鸟，再怎么说……”突然间，吉格只觉得眼前充满了一种泛黄的白色物质，接着鼻子感到一阵剧痛和强烈的冲击，他翻倒在车里，看到了白色的车篷，以及一个缓慢旋转的小龙骨正不断接近，然后鼻子又是一阵热和疼痛。

（那家伙太可恨了！）

大概吉格刚刚说的话都被听到了，艾尔梅丽亚拥有与大怪鸟相提并论的可怕听力，如果朝她扔音爆弹一定会有用。

突然，血从鼻子里流了出来，但胳膊却抬不起来了。时间的流动变得很诡异。又一个小龙骨落了下来。就在吉格以为又要被打中的时候，弗雷迪奥用手接住那东西，同时时间的流动也恢复了正常。

“你没事吧？”弗雷迪奥那刽子手一般的脸凑向了吉格。

“好疼……”吉格轻轻说着，然后微微把头往后仰去，以止住鼻血。他在心中暗暗发誓，总有一天，也会让艾尔梅丽亚尝尝这种流鼻血的滋味的。

To be continued



新作发售表
NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007 年 6 月 14 日～2007 年 8 月 14 日。
- 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年06月10日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	766.56元人民币
100日元	6.32元人民币
100欧元	1028.95元人民币
100港币	98.09元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

高考结束的同学们有福了，6 月下旬大作如云，《机战OGs》、《塞尔达》、《忍龙》这些必玩之作不提。PS3的《先祖之魂 失落的传承》从DEMO的表现来看游戏的素质还是颇高的，这款游戏也是为数不多利用六轴操作的游戏之一。PSP上移植自PC平台的《落银城》是美式RPG爱好者们的一道大餐，游戏的画面不会让你们失望的。

玛娜传奇 学校里的炼金术士们 06.21

推荐度 B | PS2 RPG | Gust | 无对应周边 | 6800 日元 | 全年龄玩家对应



虽然又是一款以炼金术为题材的游戏，不过游戏制作公司所累积的经验总能让每个喜爱该系列的玩家体验到新鲜的感觉。本次的游戏舞台被设定在学校内，相信也让很多玩家颇有感触，在完成老师下达的课题中累计调合的经验，利用业余时间解决各种委托事件就像真正在体验学习生活一般。新增的“协力调合”和根据时间变化的收集系统绝对是本作最大的亮点，而战斗中“协力支援”和“Finish Burst”概念的引入也让策略性上升到了新的高度，让我们一起期待这款耐玩度满点的优秀作品吧。



梦幻骑士VI 危机世界 06.21

推荐度 B | PS2 RPG | Atlus | 无对应周边 | 6800 日元 | 12岁以上玩家对应



人设和声优无疑是该系列最吸引人的地方，而半即时的战斗方式也让玩家能随时感受到紧张与刺激的游戏氛围。本作包括画面在内都延续了5代的风格，但对人物育成和战斗进行了强化和适当的调整。除了习得技能的“技能树系统”外，新增的“宝石合成系统”增加了游戏的收集乐趣，而战斗中魔法的效果范围在玩家第一次选择后就无法更改，看来摸清敌人的行动规律将在战斗中起到至关重要的作用。剧情仍然是本作的一大看点，不知道隐藏在公司私人军队背后的秘密是什么呢？



PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 6 月					
14 日	使命召唤 3	コール オブ デューティ 3	Activision	FPS	6800 日元
14 日	Go! Puzzle	Go! Puzzle	SCEA	PUZ	39.99 美元
14 日	忍者龙剑传 Σ	Ninja Gaiden Σ	Tecmo	ACT	7429 日元
15 日	神奇四侠：银影侠现身	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	Take-Two Interactive	ACT	59.99 美元
21 日	先祖之魂 失落的传承	Folks Soul 失われた传承	SCEJ	A・AVG	5980 日元
25 日	哈利・波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	59.99 美元
25 日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	59.99 美元
25 日	漆黑	The Darkness	2K Games	FPS	59.99 美元
26 日	忍者龙剑传 Σ	Ninja Gaiden Σ	Tecmo	ACT	59.99 美元
26 日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	59.99 美元
26 日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	59.99 美元
28 日	漫画英雄：终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Interchannel	A・RPG	6800 日元
2007 年 7 月					
5 日	我的暑假 3 北国篇 小男孩的大草原	ぼくのなつやすみ 3 北国篇 小さなボクの大草原	SCEJ	AVG	5980 日元
16 日	全职橄榄球 2K8	All-Pro Football 2K8	2K Sports	SPG	59.99 美元
26 日	大众高尔夫 5	みんなの GOLF 5	SCEI	SPG	5980 日元
26 日	海岸午夜俱乐部	湾岸ミッドナイト	元气	RAC	日版未定
2007 年 8 月					
7 日	龙穴	Lair	SCEA	ACT	59.99 美元
14 日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	59.99 美元

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 6 月					
15 日	神奇四侠：银影侠现身	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	39.99 美元
21 日	梦幻骑士VI 危机世界	グローランサーVI Precarious World	Atlus	S・RPG	6980 日元
21 日	玛娜传奇～学校里的炼金术士们～	マナケミア～学園の錬金术士たち～	Gust	RPG	6800 日元
21 日	Simoun 异蔷薇战争	シムーン 异蔷薇战争～封印のリ・マージョン～	Marvelous Interactive	SLG	6800 日元
21 日	战斗国家・改 传说	战斗国家・改 Legend	Soliton Software	SLG	6800 日元
25 日	哈利・波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	39.99 美元
25 日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	39.99 美元
26 日	格林魔书	GrimGrimoire	日本一 Software	RTS	39.99 美元
26 日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	39.99 美元
26 日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	39.99 美元
28 日	超级机器人大战 原创世纪合集	スーパーロボット大战 オリジナルジェネレーションズ	Banpresto	S・RPG	6980 日元
28 日	魔法少女 II 魔法与剑的争斗	魔女っ娘ア・ラ・モード II 魔法と剣のストラグル	GN Software	S・RPG	6800 日元
28 日	新世纪福音战士 战斗交响曲	新世纪エヴァンゲリオン バトルオーケストラ	Broccoli	FTG	6800 日元
28 日	巴洛克	バロック	STING	A・RPG	6800 日元
2007 年 7 月					
10 日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	ACT	49.99 美元
12 日	流行音乐 14	ポップンミュージック 14 FEVER!	Konami	MUG	6980 日元
12 日	秋之回忆 #5 安可	Memories Off #5 アンコール	KID	AVG	6800 日元
12 日	IZUMO 零 横滨妖绘卷	IZUMO 零～横滨あやかし卷～	Success	AVG	6800 日元
17 日	吉他英雄 返场：摇滚 80	Guitar Hero Encore: Rocks the 80s	RedOctane	MUG	39.99 美元
19 日	交响情人梦	のだめカンタービレ	Banpreto	AVG	5980 日元
19 日	少年阴阳师 羽翼啊，回到天空吧	少年阴阳师 翼よいま、天へ还れ	角川书店	AVG	6800 日元
19 日	实况职业棒球 14	实况パワフルプロ野球 14	Konami	SPG	6980 日元
23 日	橄榄球 08	Rugby 08	EA	SPG	39.99 美元
24 日	女神异闻录 Persona 3	Shin Megami Tensei: Persona 3	Atlus	RPG	39.99 美元
26 日	格斗之王 极限冲击 规则“A”	The King of Fighters Maximum Impact Regulation A	SNK Playmore	FTG	6800 日元
26 日	一骑当千 光明之龙	一骑当千 シャイニングドラゴン	MMV	ACT	6800 日元
2007 年 8 月					
2 日	J联盟 胜利十一人 2007 俱乐部锦标赛	J-League Winning Eleven 2007 Club Championship	Konami	SPG	6980 日元
9 日	最终幻想 XII 国际版 黄道十二职业系统	FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM	Square Enix	RPG	6800 日元
9 日	xxxxHOLiC～四月一日の十六夜草话～	xxxxHOLiC～四月一日の十六夜草话～	Marvelous Interactive	AVG	6800 日元
14 日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	49.99 美元
14 日	歌舞青春	High School Musical	Disney	PUZ	49.99 美元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 6 月					
19 日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	39.99 美元
25 日	哈利・波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	39.99 美元
25 日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	39.99 美元
26 日	超级方块 3	Super Collapse 3	MumboJumbo	PUZ	29.99 美元
26 日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	39.99 美元
26 日	古墓丽影：周年纪念版	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	AVG	39.99 美元
28 日	中华雀士 天和娘娘 Remix	ちゅ～かな雀士 てんほー牌娘 Remix	Jaleco	TAB	5800 日元
28 日	落银城	Silverfall	Take-Two Interactive	RPG	39.99 美元
28 日	福音战士机密档案 携带版	シークレット オブ エヴァンゲリオン ポータブル	Gainax	SLG	4800 日元
2007 年 7 月					
10 日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	ACT	39.99 美元
17 日	龙与地下城 战略版	Dungeons & Dragons Tactics	Atari	SLG	39.99 美元
26 日	美少女雀士III 重制版	アイドル雀士スーチーパイIII Remix	Jaleco	TAB	5800 日元
26 日	捉猴拉！猴猴大作战	サルゲッチュ サルサル大作战	SCEJ	ACT	日版未定
31 日	疯狂出租车：客源争夺战	Crazy Taxi: Fare Wars	SEGA	RAC	29.99 美元
31 日	异形症候群	Alien Syndrome	SEGA	A・RPG	39.99 美元
31 日	机密武装：蔓延	Code Arms: Contagion	Konami	FPS	39.99 美元
2007 年 8 月					
2 日	极魔界村 改	极魔界村 改	Capcom	ACT	2800 日元
6 日	百战天虫：开战时刻 2	Worms: Open Warfare 2	THQ	ACT	39.99 美元
8 日	寂静岭 起源	Silent Hill Origins	Konami	A・AVG	39.99 美元
9 日	荒野兵器 XF	ワイルドアームズ クロスファイア	SCEJ	S・RPG	4980 日元
14 日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	39.99 美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年6月					
14日	信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル～ショパンの夢～	NBGI	RPG	6980日元
15日	神奇四侠：银影侠现身	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	49.99美元
19日	科林·麦克雷拉力：尘土飞扬	Colin McRae: DiRT	Codemasters	RAC	49.99美元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	49.99美元
18日	胜利时刻	Hour of Victory	Midway	FPS	49.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	49.99美元
25日	漆黑	The Darkness	2K Games	FPS	49.99美元
26日	霸王	Overlord	Codemasters	ACT	59.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	49.99美元
26日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	49.99美元
2007年7月					
16日	全职橄榄球 2K8	All-Pro Football 2K8	2K Sports	SPG	59.99美元
17日	双重世界	Two Worlds	SouthPeak Interactive	RPG	49.99美元
17日	NCAA美式橄榄球08	NCAA Football 08	EA	SPG	59.99美元
2007年8月					
2日	摩托GP07	MotoGP '07	THQ	SPG	59.99美元
14日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	49.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年6月					
14日	魔法老师涅吉！？新契约之战	ネギま！？ネオ・パクティオーファイト！	Marvelous Interactive	ACT	6800日元
15日	神奇四侠：银影侠现身	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	49.99美元
19日	生化危机 4 Wii版	Resident Evil 4 Wii Edition	Capcom	ACT	29.99美元
21日	一步神拳 革命	はじめの一歩 レボリューション	AQ Interactve	ACT	5800日元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	49.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	49.99美元
26日	横冲直撞：平行线	Driver: Parallel Lines	Ubisoft	ACT	49.99美元
26日	幽灵行动 尖峰战士2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	FPS	49.99美元
26日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	49.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	49.99美元
28日	大金刚 喷射木桶赛	ドンキーコングたるジェットレース	Nintendo	RAC	5800日元
2007年7月					
2日	马里奥足球	Mario Strikers Charged	Nintendo	SPG	49.99美元
6日	射鸡英雄传	Chicken Shoot	Zuxxez	FPS	29.99美元
10日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	ACT	49.99美元
12日	勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエスト ソード 仮面の女王と鏡の塔	Square Enix	A·RPG	6800日元
19日	实况职业棒球 Wii	実況パワフルプロ野球 Wii	Konami	SPG	4800日元
19日	桃太郎电铁 16	桃太郎電鉄 16	Hudson	SLG	4800日元
26日	罪恶装备 XX Accent Core	Guilty Gear XX Accent Core	Arc System Works	FTG	4800日元
26日	露珠的冒险	Dewy's Adventure	Konami	A·AVG	日版未定
26日	机动战士高达 MS战线 0079	機動戦士ガンダム MS戦線 0079	NBGI	STG	6800日元
26日	噗呦噗呦！	ぷよぷよ！	SEGA	PUZ	4800日元
31日	异形症候群	Alien Syndrome	SEGA	A·RPG	49.99美元
2007年8月					
7日	狂舞劲歌	Boogie	EA	MUG	59.99美元
14日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	49.99美元
14日	歌舞青春	High School Musical	Disney	PUZ	59.99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年6月					
14日	飞天小女警Z	ゲームで出ましたっ！ パワパフガールズZ	NBGI	ACT	4800日元
14日	回忆之日	デイズ オブ メモリーズ	SNK Playmore	AVG	4800日元
14日	水色学园	みずいろブラッド	NBGI	ETC	4800日元
15日	射鸡英雄传	Chicken Shoot	Zuxxez	FPS	29.99美元
15日	神奇四侠：银影侠现身	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	39.99美元
19日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	29.99美元
21日	富豪街DS	いただきストリートDS	Square Enix	TAB	4800日元
21日	触控右脑检定DS	タッチ・デ・ウノー！DS	SEGA	PUZ	3800日元
21日	NANA 演唱会工作人员大募集！新手欢迎	NANA ライブスタッフ大募集！～初心者歓迎～	Konami	AVG	4980日元
23日	塞尔达传说 幻影沙漏	ゼルダの伝説 夢幻の砂時計	Nintendo	A·RPG	4800日元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	29.99美元
26日	小鼠大厨	Ratatouille	THQ	ACT	39.99美元
26日	世界七大奇迹	7 Wonders	MumboJumbo	TAB	29.99美元
28日	Gamics Vol.1 横山光辉三国志 第六卷 ～孔明的遗言～	GAMICS Vol.1 横山光輝三国志 第六巻 ～孔明の遺言～	ASNetworks	ETC	3800日元
28日	成人女力检定	大人の女力検定	Konami	ETC	3800日元
28日	川之垂钓 树荫谷的流水之歌	川のぬし釣り こもれびの谷せせらぎの詩	MMV	RPG	3800日元
2007年7月					
5日	脸红心跳魔女神判！	どきどき魔女神判！	SNK Playmore	AVG	4800日元
12日	洛克人 ZX 降临	ロックマンゼクス アドベント	Capcom	ACT	4800日元
12日	怪物农场DS	モンスター ファームDS	Tecmo	SLG	4800日元
12日	西游记～金角·银角的阴谋～	西游記～金角・銀角の陰謀～	D3 Publisher	ACT	3800日元
19日	火影忍者 疾风传 最强忍者大集合 5 决战！"晓"	NARUTO－ナルト－疾風伝 最強忍者大集合 5 決戦！「暁」	Takaratomy	FTG	4800日元
19日	品酒师DS	ソムリエDS	EA	ETC	2800日元
19日	触摸！炸弹人乐园 星星炸弹人的奇迹世界	タッチ！ボンバーマンランド スターボンバーのミラクル★ワールド	Hudson	ACT	4800日元
26日	资格检定DS	資格鑑定DS	SEGA	ETC	3800日元
26日	美少女雀士III 重制版	アイドル雀士スーチーパイIII Remix	Jaleco	TAB	4800日元
2007年8月					
6日	百战天虫：开战时刻 2	Worms: Open Warfare 2	THQ	ACT	39.99美元
9日	SD高达G世纪 交叉推进	SDガンダム Gジェネレーション CROSS DRIVE	NBGI	S·RPG	4800日元
14日	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA	SPG	39.99美元
14日	歌舞青春	High School Musical	Disney	PUZ	49.99美元

先祖之魂 失落的传承 06.21

推荐度 B　PS3 A.AVG　■SCEJ　■5980日元　■无对应周边　全年龄玩家对应　CERO A

本作是一款世界观相当独特的动作冒险游戏，游戏采用了双主人公的设定，一男一女两位主角将带我们在由妖精界、战争界、海底界等"七大异界"所组成的"黄昏世界"中冒险。在这里玩家将与居住在此的异界的居住者"The Folks"们战斗。这些奇异的异界人对主人公持有敌意，战斗中主人公们可以通过抽取它们身上类似于灵魂的物质"ID"使其成为同伴，并在战斗中召唤它们作战，抽取的过程需要用到PS3手柄的六轴感应，发动连锁抽取将场景中复数怪物一次消灭还能够获得额外的经验加成。





塞尔达传说 幻影沙漏 06.23

推荐度 S　NDS A.RPG　■Nintendo　■4800日元　■无对应周边　全年龄玩家对应　CERO A

本作将最大限度地利用NDS的触控机能，利用触控笔几乎可以完成一切操作，而与此同时NDS也为游戏本身提供了更大的延展性，相信在《幻影沙漏》中，各位玩家又可以找到原先接触"《塞尔达传说》系列"时那种"原来游戏可以做成这样"的感叹。此外游戏在操作方式全面改革的同时，游戏过程中加入的一些打捞、钓鱼以及海上打靶等小游戏相信也可以很大程度上提升游戏的趣味性。而游戏的主题和关键道具"梦幻沙时计"的加入，一定会让玩家在整个游戏过程中都在紧张兴奋中度过。





超级机器人大战 原创世纪合集 06.28

推荐度 A　PS2 S.RPG　■Banpresto　■6980日元　■无对应周边　12岁以上玩家对应　CERO B

继《OG》与《OG2》之后，集结全部原创系主力军的《OGs》终于要转战家用机平台，这也同时打破了PS2上两年未曾发售《机战》新作的沉寂。本作新增的双人小队系统与交叉火力攻击的设定再次为"《机战》系列"开辟了一条全新的战术思路，而众多高人气原创机体&角色的复出更是令众多系列老玩家无法拒绝的理由，从目前公布的官方影像来看，本作在画面表现力上无疑已经挖掘出了PS2的全部潜能，那华丽劲爆的画面简直让人无可挑剔，只不过"RY"的动感貌似减弱了许多……





编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻
所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

在这篇博客初稿完成5小时前，我的跨包在公园里被人偷了，里面有我月底发薪前的全部盘缠，无数银行卡与会员卡，女友的珍贵照片若干，另附一台内含《怪物猎人P2》300小时游戏记录的PSP。我起初还以为是自己一时不察将包遗失在了什么地方，但今早凌晨，朦胧中的我收到的一条"您的尾号为××××的信用卡刚刚修改取现密码错误3次，详情请垂询……"银行短信彻底打消了我的天真幻想。

以上，一段和本文内容其实并无多少关联的文字，聊以为序。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：游戏向左，生活往右

【2007-6-4 17:40:45 By：雨滴】

我们经常说"这个世界是不真实的"，其实恰恰相反，这个世界是相当现实残酷的。天真浪漫不是我们的错，但无法面对现实生活却永远是游戏人的悲哀。

RE：游戏向左，生活往右

【2007-6-4 17:42:11 By：胜负师】

"就文章内容与负责人产生激烈冲突，由于工作上的误会而出言顶撞老编，在一些公开场合直言无忌不留情面地批评同事……"大哥，您这是在说我吗？

RE：游戏向左，生活往右

【2007-6-4 17:43:19 By：卡伦】

2D的世界虽然美好，但人始终生活在现实世界中。无论是不是OTAKU，多了解一下这个社会都对自己的未来有益无害。

RE：游戏向左，生活往右

【2007-6-4 17:43:30 By：星夜】

你的挎包太大太显眼了，以后像我一样买个小包吧。P.S. 看来你连续数月没向我借钱的记录要结束了……默哀。

RE：游戏向左，生活往右

【2007-6-4 17:43:35 By：玛娜】

看着这期D·S制作的《怪物猎人》特稿，我可以想像一定充满了辛酸与痛苦的回忆，D·S！振作吧！燃烧你的小宇宙吧！卡会有的！记忆棒也会有的！

RE：游戏向左，生活往右

【2007-6-4 17:43:45 By：D·S】

楼上的两位同学未免跑题跑得太远了吧……－ －#

游戏向左，生活往右

D·S发表于
2007.7B(总第180期)

"好游戏"与"烂游戏"

前两天，有个读者和我说了这样一件事情。

他刚刚毕业，在一家游戏店做兼职，工作是卖游戏盘和周边配件。小店生意不错，每天来光顾的客人络绎不绝，但绝大部分顾客对电视游戏都一窍不通，经常会有人问他什么游戏好玩，让他推荐一些好游戏。

作为有着多年游戏经验的老手，他当然对此如数家珍，于是很热情地向这些顾客们推荐了许多诸如《FF XII》、《无双大蛇》、《WE10》(中文解说版)、《战神II》之类的大作，客人们非常满意，他自己也很有成就感，很开心。

然而有一天，老板看见了，下班后当即关上店门把他狠狠地训了一顿："你这傻瓜！什么是好游戏？我告诉你！去后面(储物间)看看，堆在那里卖不出去的都是好游戏！"

他很沮丧，也很不理解。讲完这个故事后，他无奈地对我说："世界怎么会是这个样子的呢？怎么会变成这样的呢？"



其实，世界本就是这个样子的，只是我们刚刚才发现而已。

那些课本没说的事情

小的时候，学校教了我们很多东西，譬如上学不能忘带红领巾，譬如在走廊走路要贴墙排成一排，譬如好好念书多拿分数最后考上个好大学为祖国做贡献……然而，却没有人教我们什么是世界，什么是社会，什么是人心，什么是潜规则，什么是明哲保身，什么是职业智慧，什么是谈话艺术，什么是推销品牌，什么是看似对的错，什么是看似错的对。

没有，什么都没有。有的，只是一些"毁"人不倦的故作姿态，诸如"做人要靠能力而不可以拉关系搞应酬"之类的屁话——实际上，交际能力恰恰正是个人能力中最重要的一种，在中国社会，一个人的成功很大程度是建立在所谓的"朋友圈"之上的，单凭个人能力闷着头闯的人虽然也能取得成就，但往往要花去许多不必要的时间、金钱和精力。总之，能向学生转达灌输这种愚民理念的教育者，在生活和工作中想必混得那是相当失败。

多年来，我们的教育方针始终追求的都是一种共性，在传授课业的时候把一些教条式的人生观与价值观强加于人。举个例子，当一个小孩子被问及理想时，如果他回答是想做一名马戏团小丑，那么中国的老师几乎会千篇一律地指责"孺子不可教也"，但优秀的教育者则会微笑着鼓励他"愿你把快乐带给全世界。"这就是区别。

所有在这种封闭式教育体制下长大的学生里，游戏玩家是我见过的最有活力、最富热情、最正直纯真但同时也是最容易上当受骗的一类人。都说奸商好商，但其实无商不奸，为何在游戏玩家这个圈子中"JS"会如此频繁亮相？还不是因为游戏玩家单纯好骗。由于游戏世界的纯洁与理想化，许多人在处理问题时也往往带着幻想式的美好憧憬去做事，结果在现实中处处碰壁，而且无法接受这种心态上的落差，刚才提到的那位在游戏店打工的读者正是其中的一个典型代表，事实上这样的事情在生活中比比皆是。然而，人生却并不是游戏，我们无法S/L或RESET重来，你所面对的是一个有着无数选项分支的文字AVG，而且只能玩一次，所以我们所能做的，只是在不断的选择中积累经验——无论是对的经验还是错的经验——认真投入地将这款游戏玩到底，直到通关，迎接惟一的END。

我不是教你诈



对于开篇的故事，其实我曾经也有过同样的不解，也由于经验不足做过无数蠢事：就文章内容与负责人产生激烈冲突，由于工作上的误会而出言顶撞老编，在一些公开场合直言无忌不留情面地批评同事……当时的我，始终认为自己没有做错：我想的都是工作，说的都是真话，用的都是最直接有效的方式，怎么会有错呢？然而现在我才知道我做错了，大错特错。当时的我，依然用的是游戏思维在考虑问题，总以为世界是单纯的二元论，想要解决问题关卡只需端着枪一路冲杀快速过关就可以了。但是生活毕竟不是游戏，游戏向左，生活往右，这二者在方法论上有着本质性的区别，许多人往往因为沉浸在单纯美好的游戏世界里太久太久，看惯了贴着优劣标签的善恶，从而忘记了如何在现实生活中为人处世。总之，表达想法与情绪有很多种方式，我们没有必要选择最强烈、最直接、最让人难以接受的方式，虽然直接的方式看上去是最有效率的方式，但其实这也是一个最有隐患的方式，一个问题虽然解决了，但却可能因此而衍生出各种不必要的其他问题。总之，并不是只有一加一才能等于二，三减一或四除二都能得到同样的效果，虽然绕了点弯路，但却能够把事情办得干净漂亮，一切的关键在于你要运用你的智慧去解读别人的心理状态与接受程度，而不是一厢情愿地自己一个人钻入牛角尖让整个世界都跟着你的步调走，世界并不是非黑即白的，你要学会找到黑白之间的灰色地带，然后潜身其中运筹帷幄，所谓善战者因其势而利导之，就是这个道理。

我不是教你诈，而是让你看清这个世界。这是刘墉在《我不是教你诈》文集中所表达的主题思想。这个段落引用了这个标题，并不是自诩文中的浅见也具有同等高度，而是隐隐觉得自己的感悟与此书中的一些观点有着非常契合的相似之处。对于生活在表里两层世界之中的游戏玩家而言，看清这个世界，分清理想乡与钢铁森林的区别，这无疑是成熟的最大标志。

最近发表 LATEST TOPICS

一个日语菜鸟的奋斗史
纱迦发表于2007.6A(总第177期)

一个MGSER的困惑与焦虑
Gouki发表于2007.6B(总第178期)

一个游戏美编的自我修养
一刀发表于2007.6B(总第178期)

不爱那么多，只爱一点点
多边形发表于2007.7A(总第179期)

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

互动信箱

UCG读编互动常见问题专项答疑

Q 身为“无双总帅”的纱迦最喜欢“《无双》系列”的哪部作品呢？最喜欢的角色是谁？

《真・三国无双2》、甄姬

Q 为什么Gouki之前的小编形象中总穿着一身阿根廷10号队服呢？有什么典故吗？

1.我是阿根廷球迷 2.我的偶像是球王马拉多纳，马拉多纳是10号，以后我还会接着穿阿根廷10号的。

Q 怎么样才能快速学好日语呢？可有窍门推荐？

没有任何语言是能够“快速”地“学好”的，语言都需要积累，所以最好的方法就是进入专门学校进行学习。

Q 听说ACE飞行员当年曾经出国深造过一段时间，国外的求学生涯很辛苦吧？

……是。

Q 面对动作游戏中一些高难度的关卡时，达人挑负师也曾有过摔手柄的经历吗？

有大喊大叫，有捶胸顿足，有咬牙切齿，有拍桌子拍大腿，就是没摔过手柄。手柄是司机手中的方向盘，战士手中的枪，岂有丢下的道理？过不了高难关卡，发泄一下、调整一下情绪是可以的，但所有发泄方法中摔手柄是最笨的一种，摔坏了就更过不了了，您说是吧。

Q 泰坦的小编寄语总是很有哲理呢，请问你大学是学哲学的吗？

1.我是学计算机的。2.那些话其实没什么哲理，就算有也一文不值。能赚到钱才是硬道理。

Q 身为出镜率最高的小编，多哥觉得上镜时什么情况下最容易紧张？

实话实说，由于不是专业人员，我面对镜头的时时刻刻都是紧张的，特别是忘词的时候，大家所看到的那些影像背后，是更多被剪辑掉的NG镜头，只要你看过上次采访上海育碧LU特别版的花絮部分就能明白了。

Q D・S貌似很喜欢音乐，你的唱K功力如何？

人家唱歌要钱，我唱歌要命。

Q 动漫达人十六夜通常遇到哪些作品的“怨念物”是必入的呢？

所谓的“怨念物”其实应该是指“能看到，却拿不到”的那一类。由于ACG通吃，因此16的猎取范围比较骇人，其中只要打上“北条司”、“樱大战”、“我的女神”标记的都不会放过。

Q 为什么我提的问题总是不见在“问题小卖部”里刊登？

出现这种情况的原因很多，其中最常见的可能是因为你提出的问题已经在之前的“问题小卖部”中回答过，所以为了避免重复，杂志上一般会选择刊登其他不曾出现过的问题，不过即便如此，晴天也还是会尽量通过平信或Email的方式来回答你的疑问的。

Q 火云同学，你的小编形象是在COS哪吒闹海吗？

……去问画师大魔王吧－－

Q 在玛娜（小编形象）脚边的那个猥琐生物是什么？

嗯，其实那个就是我。（千万不要再写信来反驳了呀，让我们忽略一切科学和常识吧）

Q 为什么星夜总是不爱说话？

……

本期问题

1.暑假将近，请问您在这个假期中最想重温的游戏都有哪些？

2.本期开始我们将连载广受好评的官方游戏小说，不知您喜欢吗？

3.请问您是否拥有掌机？如果有的话，请告知我们种类。

4.请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分100分），内容包括封面、特企、特稿、攻略、研究、光盘等，谢谢！

本期获奖名单将在182期公布

本期为您准备的礼物



2名

CLASSIC DELUXE 系列擎天柱

- 已上色可动完成品
- 出品商：孩之宝
- 全高约18cm

CLASSIC DELUXE 系列威震天

本期奖品由《模魂志》友情赞助

本期特别放送 40名

ACG精美周边

互动信箱送礼名单

6B 《怪物猎人》武器收集系列 天津市大港区 郝国君

太原	刘 智	湖南	高小川	新沂	刘思远	天津	王梦虞	信宜	张龙林
郑州	常 畅	贵阳	黄 皇	平湖	毛佳斌	昆明	王 潇	天津	赵玉婉
玉林	陈 安	柳州	黄 灏	北京	秦洪洋	沈阳	王云鹏	福州	郑嘉琦
廊坊	陈洋洋	连州	孔令文	北京	绳 昕	上海	薛 春	北京	钟 珂
宜兴	戴 仕	上海	李 迪	吴江	盛腾飞	晋江	姚金钞	张家港	周 浩
北京	方俊奕	长沙	李家天	西安	苏文广	徐州	尹 骞	苏州	周佳明
鹿泉	高 涛	上海	李炜隽	自贡	汤俞希	苏州	袁志良	贵阳	周 珂
桂林	高 威	牡丹江	李悦飞	西安	王 非	大石桥	张汉洋	大连	周一辰





上海王子电玩

（原上海王子游戏） www.wzdw.net.cn

淮海路店　四川路店

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号　邮编：200021　收款人：王君春
邮购咨询电话：021-53837005　021-29624469　QQ：414602755
E-mail：ps.wzdw@yahoo.com.cn　淘宝网商店：http://shop33984519.taobao.com/

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
SONY PSP 手掌机 日本版（银、粉、蓝、金）	1400/20	苹果 ipod shuffle 1.0GB（银、粉、绿、蓝、橙）	590/10
SONY PSP 手掌机（日版）普通型（黑、白）	1400/20	苹果 ipod nano2 代 2.0GB（银色）	980/10
SONY PSP 手掌机（美版）普通型（黑，送膜和线）	950/20	苹果 ipod nano2 代 4.0GB（蓝、银、粉、绿）	1380/10
SONY PSP 摄像头 日本版（带盘、可引导游戏）	320/10	苹果 ipod nano2 代 8.0GB（黑色）	1780/10
SONY PSP GPS 接收器 日本版	340/10	苹果 ipod video2 代 30.0GB（黑色、白色）	1800/10
WII 主机 任天堂 日本版（全配置、原包装）	1800/30	苹果 ipod video2 代 80.0GB（黑色、白色）	2600/10
WII 主机 日本版（全区直读 WiiKey + 两款游戏）	1890/30	SONY T100 数码相机（日版/日产）粉、白、黑、银色	2200/20
WII 主机 原装无线右手柄	250/10	SONY T50 数码相机（日版/日产）粉、白、黑、银色	2050/20
WII 主机 原装无线左手柄	140/10	SONY T10 数码相机（日版/日产）粉、白、黑、银色	1850/20
WII 主机 原装经典手柄	140/10	SONY T20 数码相机（日版/日产）粉、白、黑、银色	1980/20
任天堂 DS Lite 小神游 白、青、珠光红、玛瑙黑	1150/20	夏普 904SH 手机 （3G） 兰、紫 二款颜色	1500/20
任天堂 DS Lite 日版 白、冰兰、兰、黑色	1220/20	任天堂 DS 手掌机 （日版、港版、美版）	980/20
三免 DS 烧录卡 R4 （免刷机、免引导、免转换）	190/20	任天堂 GBA 日本版 手掌机	350/10
PS2 主机（77006 型 + 原装手柄 + 五款游戏任选）	1150/20	任天堂小神游 SP 机增亮型 （全套）	680/10
PS2 主机（75006 型 + 原装手柄 + 五款游戏任选）	1150/20	PS3 主机 原装无线手柄	300/10
PSone 主机全套（手柄 2 只 + 记录卡 +5 张游戏碟任选）	380/20	PS3 主机 日本版 60GB （主机 + 原装无线手柄 +AV 线）	4300/50
PS1 主机全套 （手柄 1 只 + 记录卡 +5 张游戏碟任选）	300/20	Xbox 360 主机 港版（原装手柄 + 耳机 + 直读 + 电源）	2780/30
超任主机 （原装手柄 +AV 线 + 电源）	120/20	DC 主机（主机 + 电源 + 组手柄 +5 张游戏）	280/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取。

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅。

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA 游戏大全应有尽有，请来电咨询。

极品飞车 9	太空战士 4 （中文）	车神 3	高达友君战场（中文）
机器人大战 J	洛克人 EXE6	海贼王龙之梦（中文）	龙珠 GT 变身
机器人大战 OG2	火影忍者3	黄金太阳2	V 拉力 3 赛车
三国志（孔明传）（中文）	洛克人 ZERO4	FIFA2006	古墓丽影 （中文）
三国志（英杰传）（中文）	坏玛里 4 （中文）	拳皇 EX.2	勇者斗恶龙 2 （中文）
玛里欧大聚会	真三国无双（中文）	麻将风云 （中文）	三国志 （中文）
逆转裁判 3 （中文）	火枪英雄 （伟大战斗）	黄金太阳 1 （中文）	口袋妖怪火红（中文）
龙珠大冒险	实况足球6 （二代）	指环王3（王者归来）	口袋妖怪叶绿（中文）
大战争1+2	恶魔城 3（晓月中文）	玛莉网球	极品飞车 （地下狂飙）
忘却之旋律	口袋红、兰宝石 （中文）	魔幻迷宫 2	火焰纹章、烈火之剑 （中文）
王国之心 （记忆之链）	SD 高达 （中文）	波斯王子	火焰文章、封印之剑 （中文）
口袋妖怪绿宝石 （中文）	极品飞车 （地下狂飙） 2	火影忍者大结集 2 （中文）	星之卡比 2
新约圣剑传说 （中文）	悟空闹剧	幻想传说 （中文）	我的太阳 2 （中文）
萨尔达（中文）	牧场物语（2）女孩篇	牧场物语 （中文）	火焰纹章（圣摩光石）（中文）
七龙珠Z（布欧的愤怒）	合金弹头	银河战士 2 （中文）	瓦里奥制造（大回转）
炼金术士（迷走之轮舞曲）	光明之魂 2 （中文）	CT特种部队3	萨尔达小人帽 （中文）
炼金术士2（回忆奏鸣曲）	约速之地	洛克人Z 3	

上海市黄浦区广西南路81号淮海路店（淮海东路向北10米）
电话：021-53837005　021-29624469
营业时间：12：00-19：30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线

上海市虹口区海伦西路87号四川路店（四川北路向东20米）
电话：021-65872517
营业时间：10：30-20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

经营各类游戏主机及周边配件、北通产品、黑角产品！

上海畔畔游戏电玩

本店经营电玩近10年！信誉第一、顾客至上是我们的经营理念，口碑极好。所出售的商品绝不以次充好，假一罚十。另设有专业人员维修。我们以低价交友为目的，遵循薄利多销的原则，让你买得放心，玩得开心。



地址：上海市闸北区彭浦新村闻喜路830号
地铁1号线1号出口（2分钟路程）
公交：46、916、912、741、849、722、114、253、722（闻喜路站）地铁一号线均可到达
电话：021-66980122　13816312854
联系人：顾小香　QQ：397815583
淘宝网店：shop33385502.tabao.com
三钻信誉

营业时间：上午10点~晚上10点



本店以全市最低价发售各类主机。
凡在本店出售的主机均有第一次画面且各类主机本店承诺一月包换一年保修的服务原则。
本店出售的PSP主机以及NDSL屏幕均包无坏点、亮点。
店内N台各类主机随您挑选，PSP及NDSL游戏、MP4任您下载。
您可以通过座机，MSN或者QQ向我们咨询问题，我们将为您做出专业解答。
本店的服务宗旨：诚信对待每一位顾客，遵循假一罚十的准则，为您提供最好的售后服务！

暑期特价！



游戏地带

地址：上海市闸北区闻喜路729号
（地铁1号线彭浦新村站下5分钟到）
电话：021-36060769　邮编：200435
联系人：朱伟 13120817318
MSN：SH_GAMEZONE@hotmail.com
QQ：477647970
银行汇款　工行帐号：1001 0340 0121 2533 640
户名：朱伟

淘宝店：shop33796038.taobao.com 三钻店

上海道具馆电器

冰点特价为即将来临的暑假降温

Wii日版 本月主打
所有机器均当场改机
优质服务 百种游戏任选

PS3 60G 豪华版
正版游戏全品种
所有原装配件齐全

Sony PSP
大量软降 日版
所有机器均机盒对号
绝无翻新 颜色齐全

XBOX360
完美刷机+可上网刷机

NDSL全版本 颜色齐全
日版　港版
美版　IQUE

V903SH 大量现货有售
另有vodafone日系手机
型号齐全 欢迎来电咨询



本道具馆电器店是一家以经营日本数码产品为主的实体店，所有商品全部现货，拥有固定的日本进货渠道，每天保证同时在线商品过千件，在多个大型交易平台上有人气帐号。自1997年在上海开店至今已有10年历史，一贯秉承新货最快到，商品不断货的经营宗旨。并聘请专业维修技师当面维修、拆机、改机，透明的维修价格。遵守以品质求生存，以信誉求发展的原则。

道具馆静安店
地址：上海市静安区常德路731号（康定路口边“好德便利店”旁“工商银行康定支行”对面）
公交：76、138、24、23、136、地铁2号线静安寺下
电话：021-52130918　手机：13611624231
联系人：汪先生　QQ：394503264
MSN：ANDYXWS@HOTMAIL.COM



人民广场店
地址：上海市黄浦区广西北路238号（靠近福州路口，来福士广场后面）地铁一、二号线人民广场下5分钟就到
QQ：59108822　MSN：it_orient@hotmail.com
电话：021-63501270　手机：13788938938

秉承质量至上原则，欢迎各位新老顾客来电咨询。

耀德上海网络科技有限公司

2007年夏天最惊人的秘密武器

只在玩不累找得到的青春无敌必杀技

线索：玩不累各门店或玩不累淘宝店

www.shop33833023.taobao.com

玩不累会员总数 14327

北京海龙旗舰店 010-82660298
北京鼎好店 010-82699840
上海星游城旗舰店 15921960327
上海南方店 15921423876
北京搜秀店 010-51671070
北京华威店 010-66018816
上海美罗城店 13370278002
天津赛博店 022-58692280
北京建外SOHO店 010-58695627
北京E世界店 010-62684306
上海西郊百联店 021-52161107
玩不累淘宝网络商城一店 shop33833023.taobao.com

ONE PLAY 玩不累 游戏影音专门店

玩不累全国会员服务专线：(021) 54108800 分机 2230

南京新世界电子公司

NEW WORLD

全新改版：www.xsjgame.com



业务QQ：583544576　神游联盟QQ：362119163　网购QQ：527654405

本公司系神游科技（中国）有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商，代理正规行货、全国联保、渠道正宗，现"神游联盟"专卖店江苏、安徽地区招募中，欢迎有识之士携手同进，共同发展。

本公司现诚聘业务人员、市场巡查员、专柜促销员若干名，欢迎有志者加盟本公司。

保修服务　凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

经营项目　"神游公司iQue系列产品""索尼游戏机系列产品""任天堂掌机系列""精码精灵掌机系列"及罗技、北通、黑角、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理。



百脑汇：南京珠江路华海4楼4B05
电话：025-66868550　联系人：阚先生



鼓楼店：南京中央路41号-3
电话：025-83243353　联系人：谢小姐

南京新世界经营总部

地　　址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　联系人：卫先生 卞小姐
批发热线：（传真）025-85501289　85514909
邮购部：地址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　邮编：210037　收款人：万洪来
电话：025-85514909转103　售后投诉电话：13003406558
销售商售后服务中心：南京建宁路22号批发部内　电话：025-85514909转105　联系人：卢先生
终端客户售后服务热线：南京中央路41号-3　电话：025-83210718　联系人：陶先生



批发部：南京建宁路22号
电话：025-85514909　联系人：卞小姐



新街口：南京中山东路67号
电话：025-84704938　联系人：卫先生



中央门：南京建宁路13-12号
电话：025-85511069　联系人：傅小姐



汉中门：南京汉中门大街迎春里3号106
电话：025-66898898　联系人：高小姐



大洋百货：南京新街口大洋百货7楼玩具柜
电话：025-85128819



网购服务部：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010
电话：025-85549329　联系人：赵先生

神游科技（中国）有限公司（神游联盟）江苏、安徽地区授权经销商正在招募进行中，名额有限，申请从速！

决战济南青岛

CEFO2007电子竞技公开赛

暨罗技PSP/PS2/PC正品体验中心隆重开业

（山东次世代青岛颐高店）

罗技 极致设计 感性生活
Designed to move you™



比赛时间：2007/8/11–12济南　2007/8/18–19青岛
比赛项目：实况足球10/GT4赛车/铁拳5
/PSP RR2/NDS 玛丽奥赛车
一 等 奖：价值3600元的罗技Z5500音箱
二 等 奖：价值1580元的罗技超级力反馈方向盘
三 等 奖：价值780元的罗技力反馈方向盘
四 等 奖：价值380元的罗技无线战斧
五 等 奖：价值160元的罗技PSP保护盒

总部：济南解放路41号（赛博数码广场东邻80米）
电话：0531–88559816 86638960 82393967
82390045 13506410809
营业时间：9：00–20：30（全年无休）
E–mail:gamecsd@163.com
QQ:315103906　498817785
分部：赛博数码广场206A
电话：0531–82398069 13506417706

青岛次世代颐高店：
地址：辽宁路117号颐高数码广场二楼B2019室
电话：0532–80912570　手机:15806575638
营业时间：9：00–18：00　QQ：763210283
E–mail：CSDGAME1234@163.com
淄博红星次世代
地址：淄博张店区西六路齐赛电脑城F6–4#
电话：13053374068　营业时间：9：00–18：00
玩模玩样动漫模型店电话：0531–88956088

省内各地报名点请浏览：赛事官方网站:山东次世代网上商城www.nextgeneration.com.cn　山东小熊在线 www.sd001.com

南京风云电玩

风云电玩

www.FY–GAME.com　咨询QQ:624980062

电玩时尚　游戏精品



鼓楼一店：中央路28号（麦当劳旁）
电话：025–83612540　联系人：蒋先生
鼓楼旗舰店：中央路47–8号（鼓楼隧道北口）
电话：025–83249216　联系人：李先生
风云电玩总店：鼓楼厚载巷12–102号
批发热线：025–83462500
联系人：徐小姐　鲍先生　业务QQ：391734131
维修部：
一部：中央路47–8号
二部：厚载巷12–102号
电话：025–83462502
专业维修　立等可取
专业技师为您提供最完善的维修方案
售后服务：凡在本店所购主机一律提供七天包换、一年保修、终身维修服务。
风云电玩淘宝店：http://shop34554357.taobao.com
邮购部：南京市玄武区厚载巷12–102号
邮编：210037　电话：025–83462500　收款人：李真庆
所有网购、邮购物品均由专人负责，款到当日发货。

南京极风电玩

专业维修

PSP主机黑屏维修	50元
PSP主机原装光驱	120元
PSP主机原装夏普液晶	230元
PSP摇杆3D失控	50元
PSII 7系主机原装光头	80元
DS2主机原装触摸屏	150元
DS2主机原装上屏	150元
XBOX360主机专用水冷	400元

业精于专　方显卓著

凡到本店维修的电玩主机均可享受以下免费服务：
免费提供主机检测服务
免费提供主机除尘、保养服务
免人工费，提供正宗原厂配件
免费提供主机升、降机服务
免费提供游戏资源下载服务

所有维修主机均由专人当面维修，立等可取。

地址：鼓楼中央路37号（交通银行对面）
电话：025–52268370　联系人：张先生



上海鑫定音电子
上海鑫世代电玩
SHANGHAIXINSHIDAI
次世代的主机
鑫世代的信誉
1138元
1958元
2598元
3980元
1258元
南京西路
地铁二号线
威海路
鑫世代电玩
茂名北路
延安中路
地址:上海市静安区茂名北路74号
公交:49、71、127、1、925路石门站下,
地铁二号线南京西路下
垂询电话:021-62179427 15900748093
MSN:sh_gametime@hotmial.com
联系人:张先生 QQ:363956036



宏龙GAME
十周年店庆 旗舰店搬迁新址
HONG LONG GAME SHOP
新地址
福建南路88号
10th
WIIKEY芯片
CY芯片
总店
延安路
高架
浙江南路
本店
福建南路
河南南路
金陵东路
人民路
宏龙GAME 人民广场旗舰店
地址:上海福建南路88号
交通:123\126\17\18\220\42\
537\911\926\隧道八线
咨询电话:021-63202488 53836803 63200316
淘宝网址:shop33817363.taobao.com
宏龙GAME 斜土店
地址:上海市卢湾区斜土路530号
交通:253\781\96\17\43
咨询电话:021-63059095
邮编:200023
淘宝网址:shop33387080.taobao.com
鲁班路
北
斜土路
蒙自路
阿风の店
杨浦大桥
罗山路
本店
德平路
博山东路
宏龙GAME 浦东店
地址:上海浦东博山东路87号-7门面
交通:638\130\618\819\
隧道六线\广野线
咨询电话:021-58214605
淘宝网址:shop34108514.taobao.com
宏龙GAME 成都店
地址:成都市一环路南三段28号附21号
交通:12、19、23、27、34、45、59、
61、72、78、93、123、109路
电话:028-85562122
淘宝网址:shop34375499.taobao.com
小天东街
一环路南三段
芳草街
本店
玉林北路

《最动漫》第3期 6月14日火热上市！

全面铺开互动新栏目，用最直观最有趣的方式了解本季优秀的动画角色！

人气王2007

新番角色超级赛［初赛］

新世纪福音战士 新剧场资料透析
高达系列新作第一手资料
寒蝉鸣泣之时解 前瞻
灼眼的夏娜 第二季导演特访
反叛的鲁鲁修 黑色骑士团探秘



DVD内容

有趣的视频新闻，最快的新番追踪
6支动画MV/PV精彩放送
钢与爱 春之Robot祭！［复古篇］
COSPLAY社团表演
2007东京国际动画展大赏OVA FREEDOM 1-3

全长超过200分钟的超值DVD
包你吃足动画盛宴！

豪华版 标准版 附赠CD	暑中见舞 动画闪金新曲榜	豪华版 独占CD	时间之翼 ZARD 坂井泉水纪念专辑
豪华版 赠品	EVA新剧场版 珍藏钥匙夹	豪华版 标准版 赠品	幸运星 大海报

三度进化 由小变大

光盘容量激增3倍！

· **幻彩花园** TONY壁纸大特辑：光明之风＋光明之泪＋其他作品
《奥丁领域》珍藏设定图/PC及PSP版百余张精美壁纸
· **梦剧场** 名场面——最终幻想Ⅹ/《超级机器人大战OG》预告片/《奥丁领域》广告
· **游音盒** 近期及经典游戏金曲
· **电子书苑** 《游小说》独家奉献/恐怖大师伊藤润二《死魂曲》外传漫画



《游小说》第4辑
6月23日 全国上市

240页，25万海量文字让你看个够！

奥丁领域 特邀卡伦撰写最强剧情小说 | **寄生前夜** 人类与线粒体的战争再度重现

三大官方小说 生化危机 自由之路/CAPCOM官方小说大赛最高奖　幻想传说 沉寂的历史/悲壮的历史就此落幕
死魂曲 羽生蛇村异闻录/带你了解羽生蛇村不为人知的故事